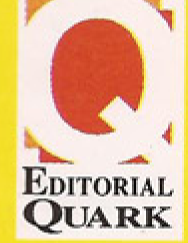
+ DE 160 TRUCOS, ESTRATEGIAS, NOVEDADES

ACTION GAMES

¡¡¡LA MAS CONSTRUCTIVA!!!

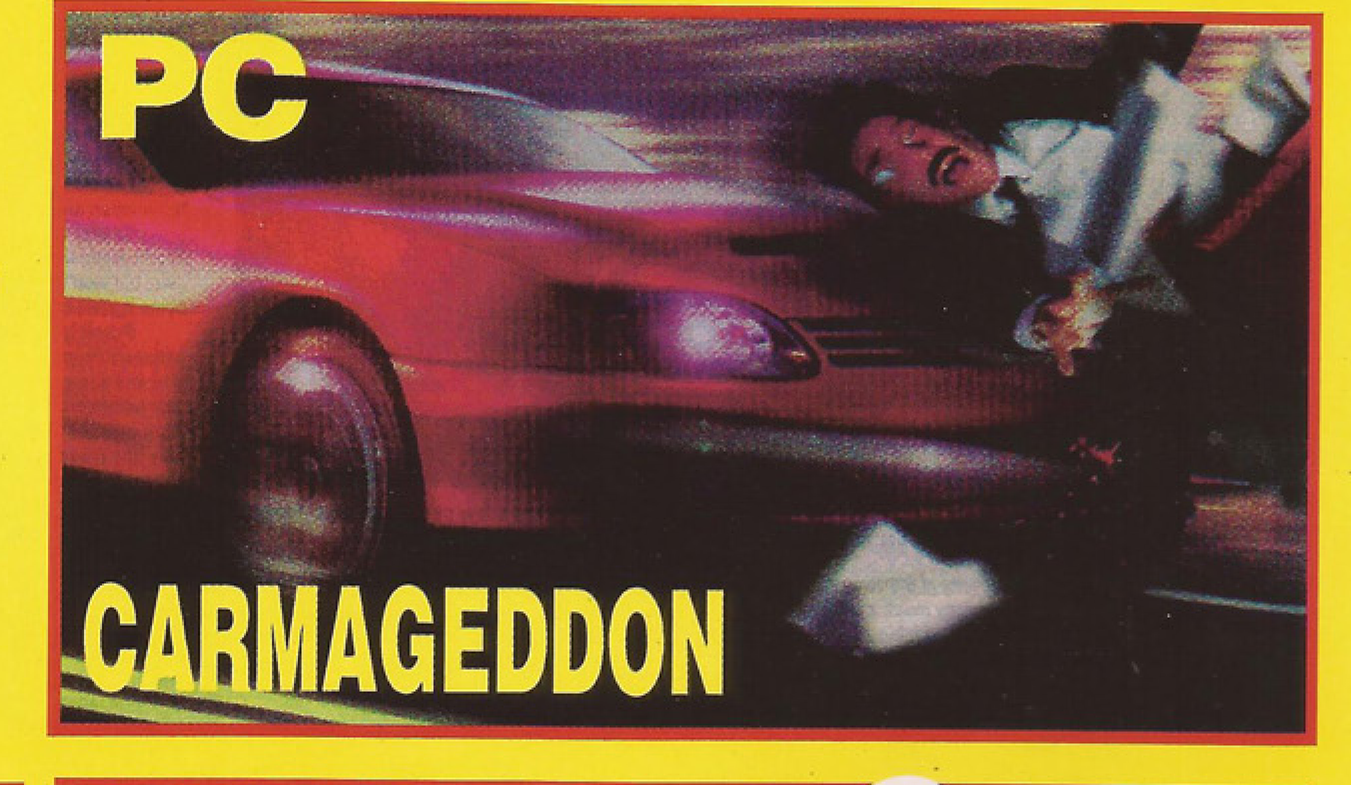




Rep. Argentina
AÑO 8
Edición 97
$ 4,70
ISSN 0328-5081



PARTICIPA DEL GRAN CONCURSO 8º ANIVERSARIO
HAY 100 PREMIOS

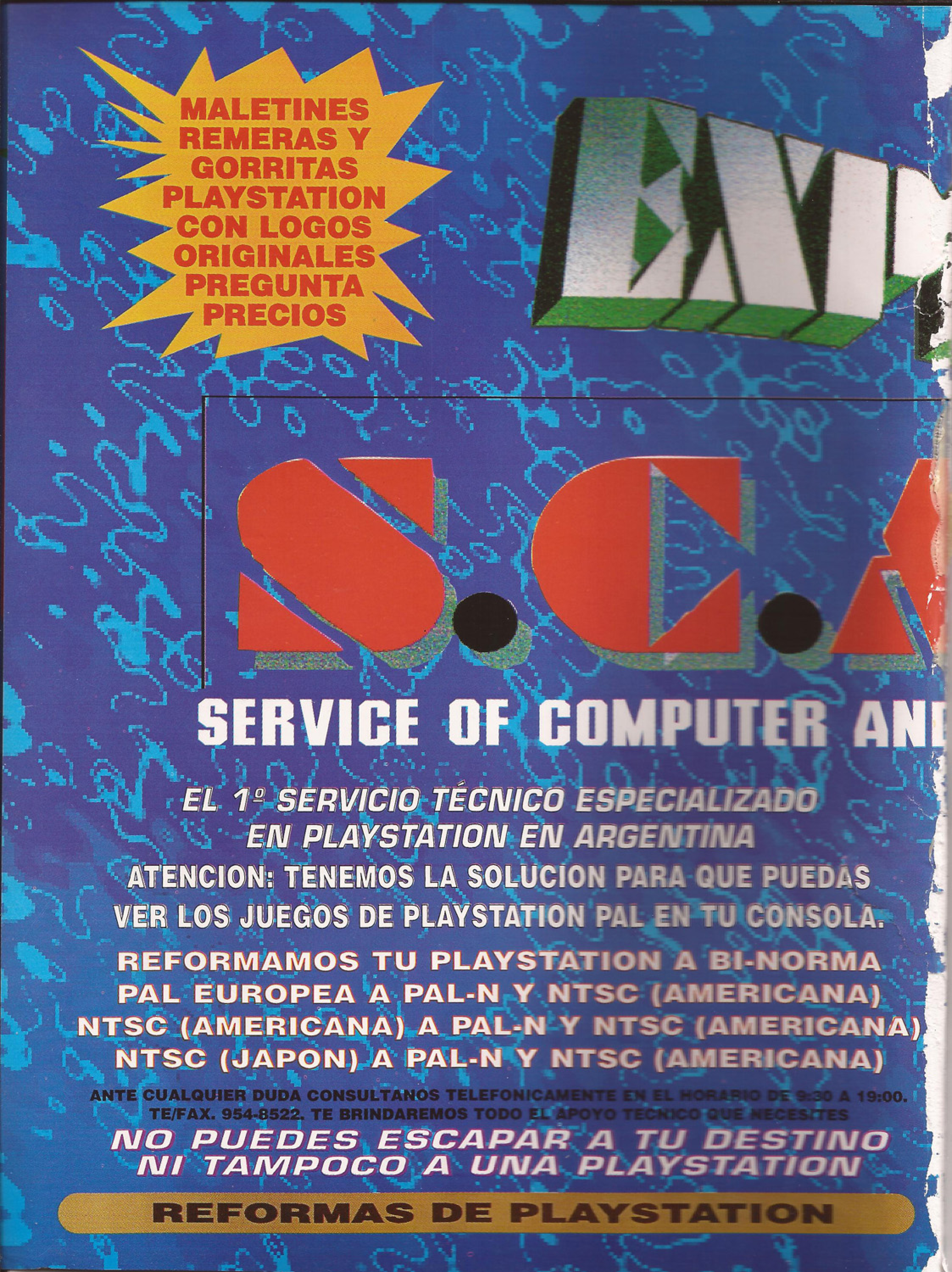


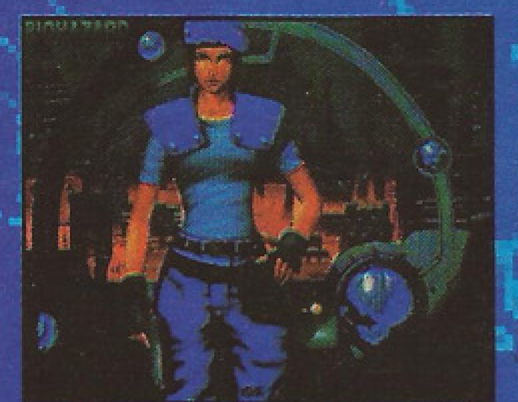
PLAYSTATION
- ALIEN RESURRECTION
- DIE HARD TRILOGY 2
- Y MUCHOS TRUCOS...

DREAMCAST
- ETERNAL ARCADIA

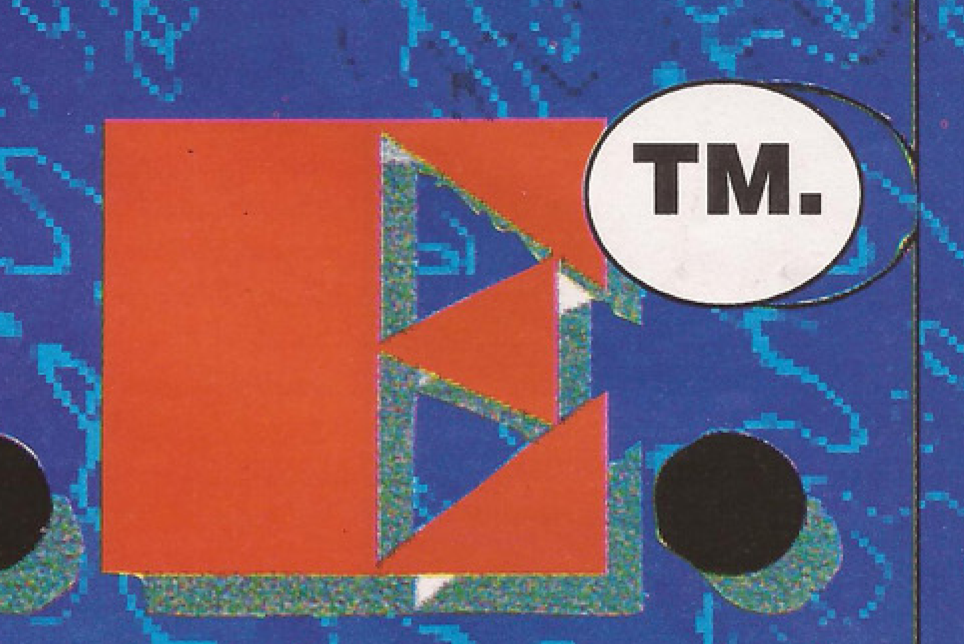





MALETINES REMERAS Y GORRITAS PLAYSTATION CON LOGOS ORIGINALES PREGUNTA PRECIOS
S.C.
SERVICE OF COMPUTER AN
EL 1º SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO
EN PLAYSTATION EN ARGENTINA
ATENCION: TENEMOS LA SOLUCION PARA QUE PUEDAS
VER LOS JUEGOS DE PLAYSTATION PAL EN TU CONSOLA.
REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (AMERICANA) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (JAPON) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00.
TE/FAX. 954-8522. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES
NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO
NI TAMPOCO A UNA PLAYSTATION
REFORMAS DE PLAYSTATION


REVESTIMIENTOS PARA CONSOLA
PLAYSTATION
VENTAS POR MAYOR
Y MENOR



SYSTEMS OF ENTERTEINMENTS



Te presentamos la nueva consola Playstation 2 que aparecera en el mercado americano y europeo, aproximadamente en los meses de julio y agosto del 2000.



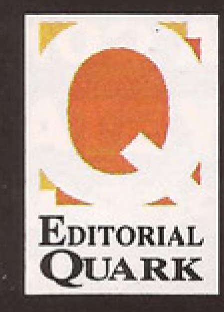
Consultas telefónicas
NUEVO TEL: 4 954-8522

Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 10:00 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338, 1º "A" - C.P. 1040

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 97 -
JULIO 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PLAYSTATION

PC

NINTENDO 64

DREAMCAST

TRUCOS

Hola, querida banda:
Tal como les prometimos el mes pasado, continuamos con las cartas gamemaníacas. Y a propósito de esto, les recordamos que tienen tiempo hasta el 15 de este mes para mandar sus cartas, y participar de nuestros habituales sorteos. Ya hay muchos favorecidos con consolas, CD's, revistas, etc, de regalo.
En esta edición hemos publicado, a pedido de los lectores, la estrategia del nuevo juego de construcción para PC, llamado The Sims, recuerda al Sim City, y esperamos con esto satisfacer las necesidades de muchísimos lectores.
Ya hemos recibido gran cantidad de cupones del gran concurso aniversario, y esperamos que sigan llegando. No olvides mandar el tuyo, hay premios fabulosos.
Una novedad es que estamos en la preparación de una super guía de trucos con todo lo que estás esperando. Pronto habrá más noticias.
Les mandamos un gran abrazo, y les deseamos felices vacaciones de invierno.

¡Hasta el mes que viene!

La Banda

CONCURSO ACTION GAMES 2000

1er premio:
1 consola Playstation con 10 juegos

2º premio:
1 consola Playstation con 2 juegos

3º premio:
1 consola Nintendo 64

4º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

5º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

6º al 20º premio
2 CD Playstation y 5 revistas a tu elección

21º a 50º premio
1 Juego para Playstation o PC y 5 revistas a tu elección

51º a 100º premio
1 Juego para Playstation o PC

¿Tenés consola?............¿Cual?...
¿Qué te gusta de Action Games?...
¿Qué NO te gusta de Action Games?...
¿Que juego querés que publiquemos? 1)...
2)...3)...

Qué tipo de juegos preferís: Aventura ☐ Policiales ☐ Guerra ☐
Carreras ☐ Ingenio ☐ Lucha ☐ Deportes ☐ Combate Aéreo ☐
Terror ☐ Artes Marciales ☐ Ciencia Ficción ☐ Otros ☐

Nombrá los 5 programas de TV que más te gustan

1).......................
2).......................
3).......................
4).......................
5).......................

Completá los datos y enviá esta hoja a: Editorial Quark - Concurso Action Games 2000
Herrera 761/63 - Capital Federal (1295) - Argentina

DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: ....
Edad:. .... Nº y tipo de documento: ....
Dirección: .... C.P.: .... Tel: ....
Localidad: .... Provincia: .... País: ....

Cierre del concurso: 17 de septiembre del 2000

El sorteo se realizará el 20 de septiembre en esta editorial. Los nombres de los ganadores se publicarán en la edición de octubre del 2000. Los premios deberán ser retirados antes de los 60 días posteriores a la publicación del resultado del concurso en los lugares que disponga esta editorial, vencido este plazo, se perderá el derecho a los mismos. La participación no implica obligación de compra, se pueden retirar cupones en esta editorial.

PEGAR UNICAMENTE POR ESTA LINEA GRIS

CONCURSO ACTION GAMES 2000

Editorial Quark
Herrera 761/63
(1295) - Capital Federal
Argentina

Alien Resurrection

Los últimos disparadores de primera persona, en todos los formatos, tienden a focalizarse en la experiencia para múltiples jugadores. Por ejemplo, el modo simple del Quake II, a pesar de ser excelente, no tiene un guión real o interacción entre los personajes (más allá de la relación a través del cañón de la escopeta) y se usa como simple práctica para el modo de múltiples jugadores. Esto no sucede con Alien Resurrection.

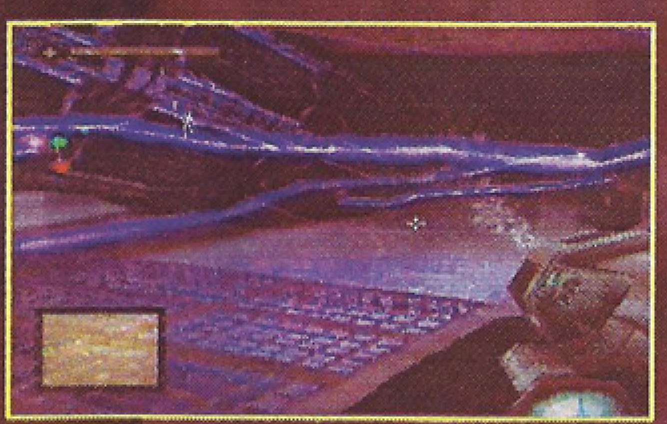
Jugando como uno de los cuatro personajes de la película, te encontrarás solo dentro de una nave espacial arruinada –o al menos creerás que estás solo. Cuando comience el movimiento del rastreador, percibirás que los aliens están por tomar la nave.

A medida que se acerquen, los aliens te parecerán tan terribles como excepcionalmente animados. Los diseñadores tenían una tarea difícil antes de empezar, y trabajaron duro para que los aliens parezcan lo más realistas posible.

Las locaciones interiores de la nave están magníficamente diseñadas, y tienen una sorprendente variedad gracias a sus áreas submarinas espectaculares, idénticas a las que aparecen en la película. Todas las locaciones se tomaron directamente de los planos usados en la película, e incluso algunas áreas exclusivas de la película se representaron con absoluta precisión, como el piso penetrante de la sala.

El control brindado por las palancas analógicas, una para el movimiento y otra para ver el panorama, funciona perfectamente –al principio parece difícil pero luego se torna fácil (es muy intuitivo). También son excelentes la rapidez y la agilidad de tus vengadores. Sorprendiendo a muchos, no se presenta un modo para múltiples jugadores –defraudará a los gamemaníacos de desafíos a muerte pero encantará a quienes buscan un juego de modo simple desafiante y terrible. Argonaut se ha concentrado en lanzar un producto con estas características, y más allá de tener que haber reescrito completamente el juego –se lanza con dos años de retraso –creemos que valió la pena esperar por Alien Resurrection.

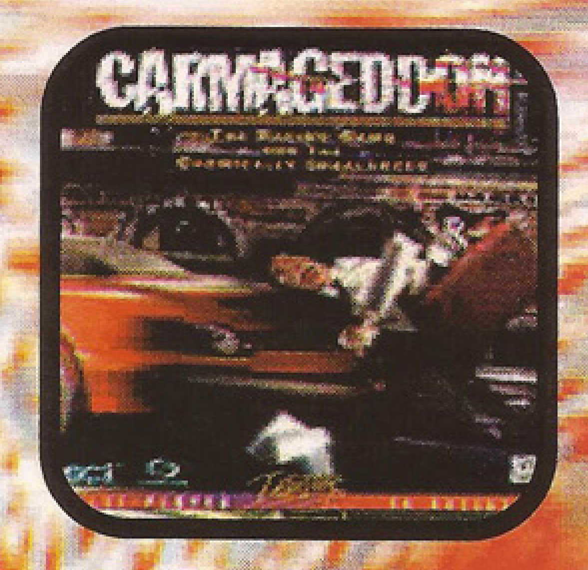












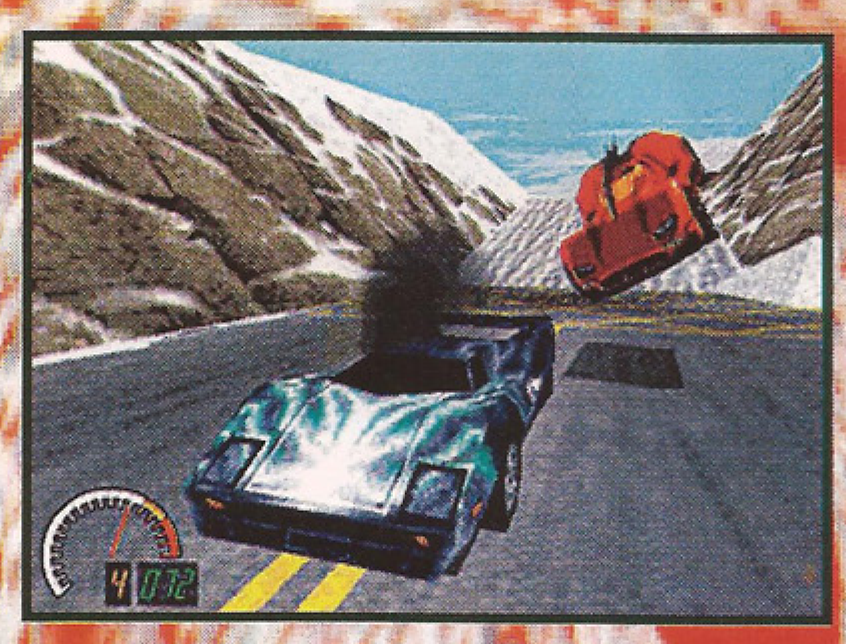
CARMAGEDDON

Es un juego violento, asqueroso y bastante tosco...¿por qué será además tan re-divertido?

A veces un game NO se destaca por sus gráficos, ni por su originalidad, ni por su excelente terminación ...y sin embargo rueda por el mundo como una bola de nieve que va creciendo y juntando fanas fieles. Es el caso de Carmageddon, que se convirtió en un ganador a fuerza de pura jugabilidad, a pesar de ser un producto tecnológicamente inferior y sin terminar.

El Juego: ¡Muerte a los Peatones!

Carmageddon puede ser descripto como un game de carreras de auto y acción. Si es o no terriblemente violento, está en discusión. Es un hecho que una de sus características más destacadas es que te dedicás a despachurrar peatones, no por accidente, sino para ganar puntos ...y de paso contemplar cómo los pobres tipos sueltan chorros de sangre color jugo de tomate. Sus defensores dicen que la carnicería es tan exagerada que ya es un chiste...







Las carreras de seis autos tienen lugar en muchos lugares diferentes y variados: ciudades, playas, pueblos nevados, complejos industriales y hasta en profundas minas (esos lugares bajo tierra, no señoritas universitarias). Estos escenarios están poblados con los peatones adecuados, como obreros, hombres de negocios gordos, rubias en bikini, viejitas con bastón, pandilleros, y hasta vacas, todos los cuales corren chillando y tratan de esquivar tu implacable paragolpes.

Por supuesto los peatones no son solamente decorativos; si conseguís pisar bastantes, ganás dinero para mejorar tu automóvil, y un valioso tiempo extra. Aparte de perseguir peatones, podés destrozar los vehículos de los otros competidores y hacer bolsa los barriles que encontrés por ahí para juntar tiempo extra y asegurarte que tu reloj nunca marque cero.

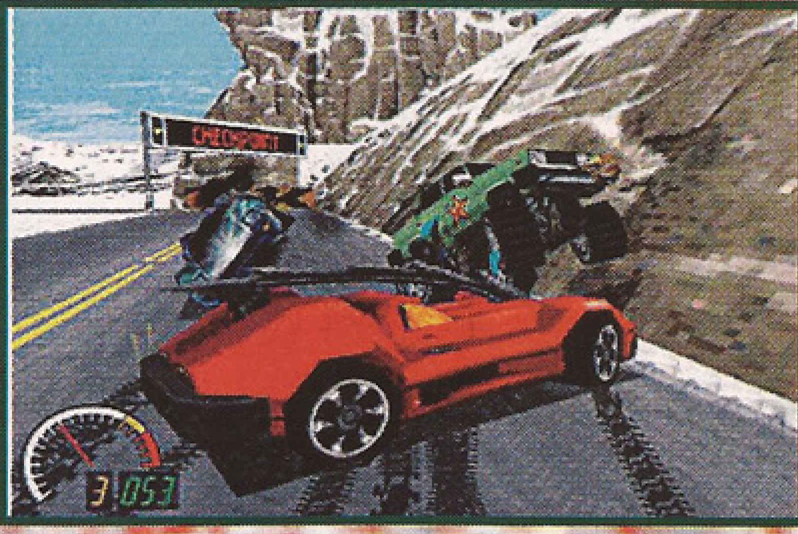
Los conductores no necesitan limitarse a las pistas, y pueden explorar los

alrededores para encontrar más peatones asustados o barriles extras que contienen tiempo, dinero y otras ventajas para vos.

Los Gráficos: Un Game Sin Terminar

Si sos un poco observador te vas a dar cuenta que Carmageddon es juego que con un poquito más de tiempo de desarrollo hubiera podido ser un gran clásico, pero que lo largaron al mercado medio "crudo". La máquina gráfica es berreta y necesita varias mejoras. Los requisitos mínimos de sistema sólo permiten toscos gráficos VGA, e incluso así se vuelven defectuosos en cualquier cosa más lenta que P133. Para lograr una resolución elevada, atención: necesitás al menos 24 MB de RAM.

Hay otros problemas que te pueden arruinar un poco la diversión. Por ejemplo, el modelo físico es desparejo y aunque los diferentes vehículos se manejan bastante bien, tienden a salir volando fuera de la pista al menor golpe.





La opción para salvar es un plomo, porque no te permite salvar en medio de una carrera. Y algunas veces, los vehículos controlados por la computadora simplemente se dedican a acabar con vos en lugar de correr la carrera ...parece divertido, pero suele resultar irritante.

El Juicio: Tiene un No Sé Qué

A pesar de las críticas por ser tan violento y bestia, a pesar de sus defectos y su pobre máquina gráfica, es un game increíblemente divertido, por lo menos para los que quieren diversión rápida y sangrienta, cuentan con un "fierro" capaz de manejar el game, y no les importan algunos defectitos.

DIE HARD TRILOGY 2





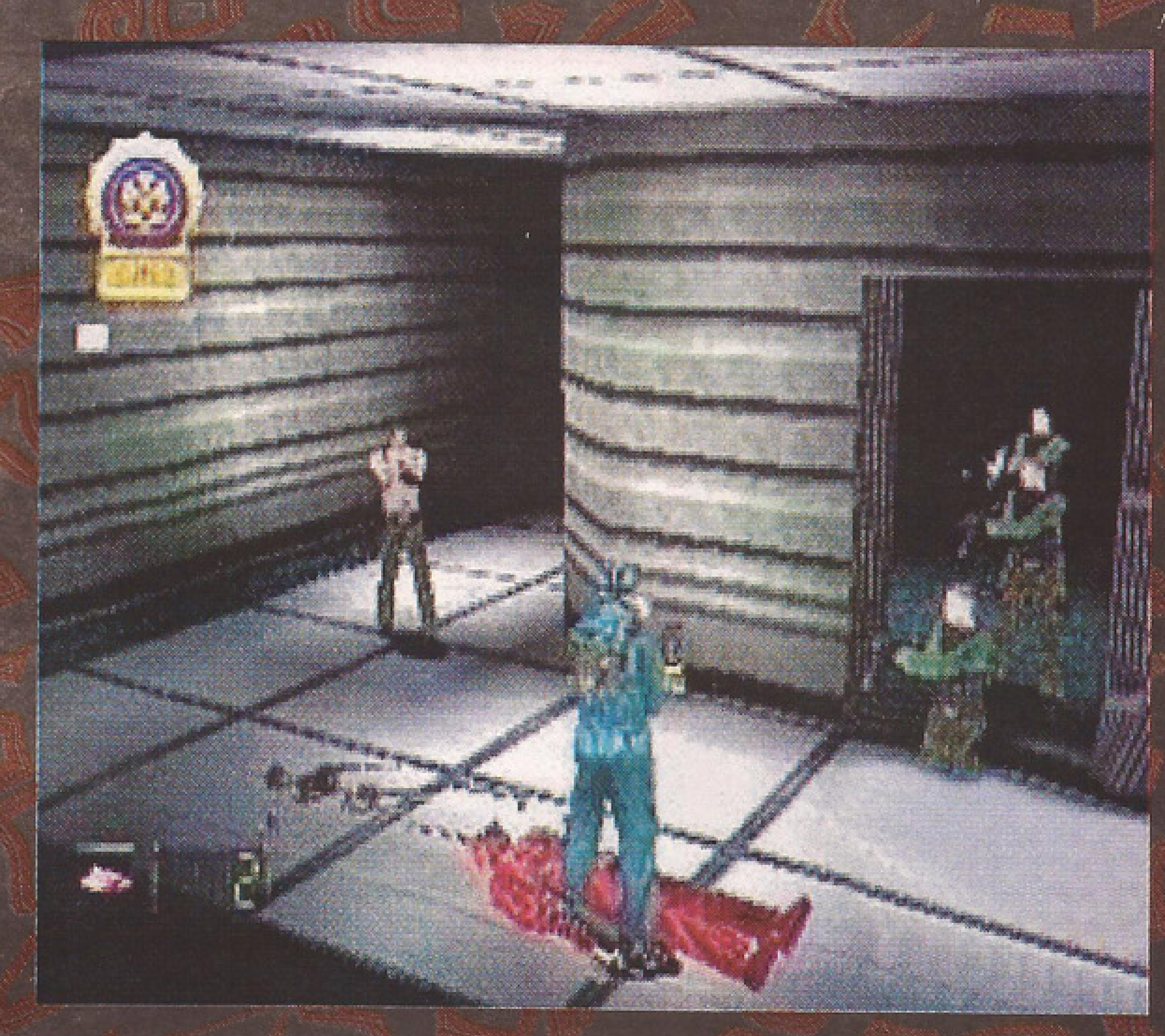
Die Hard Trilogy 2, además de ser un nombre raro para un juego, es la secuela de uno de los mejores títulos aparecidos en PlayStation. En él, nuevamente serás John McClane, el personaje interpretado por Bruce Willis, y enfrentarás a un comando terrorista extranjero. ¿Cómo puede ser que a la misma persona le suceda cuatro veces lo mismo? Mala suerte, o secuelitis, vos decidirás.

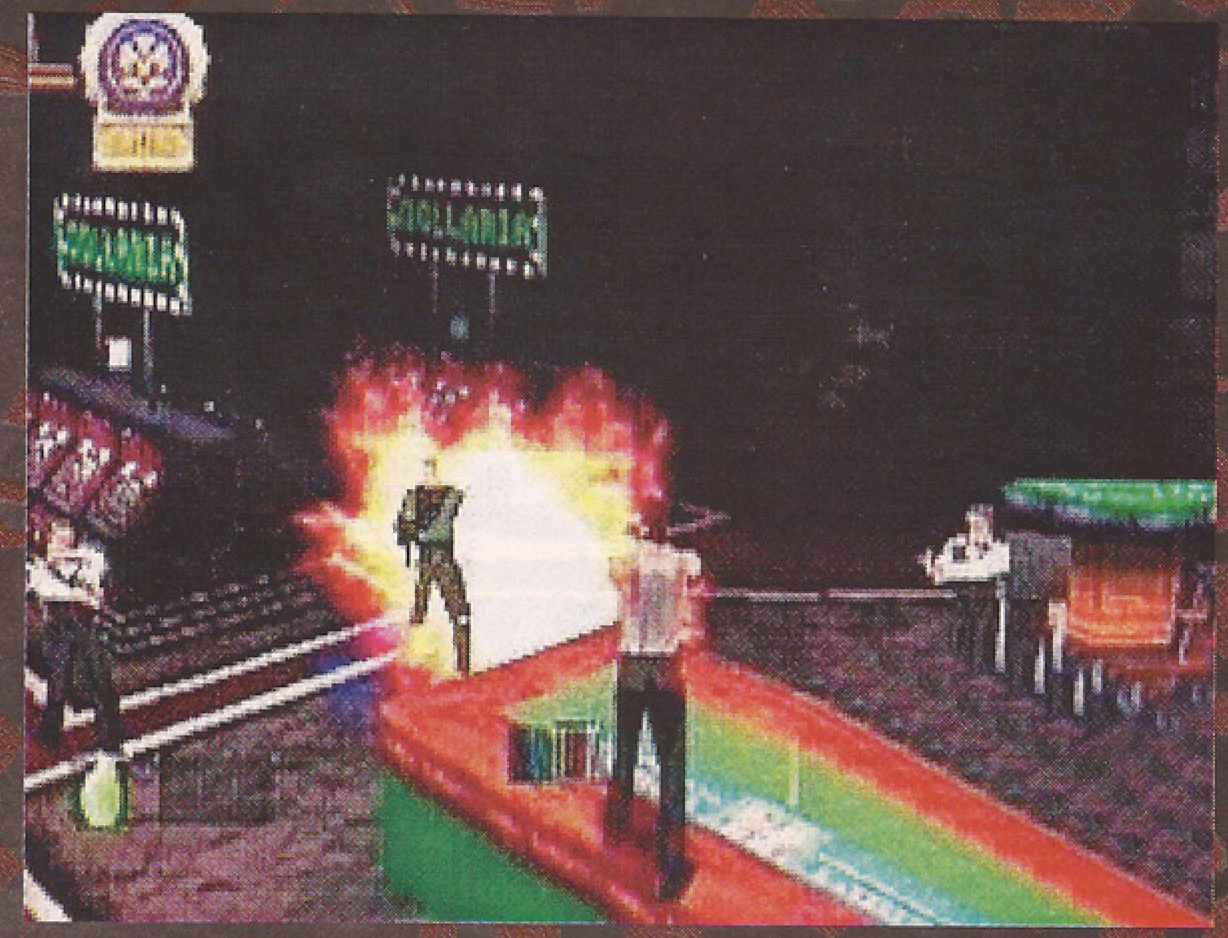
Como el original, DHT2 presenta tres juegos en uno: un disparador de tercera persona, un juego de armas y un juego de "conducción al límite". Esta vez podrás jugar separadamente cada una de estas secciones o, combinadas en un supuesto argumento, hacerlo en el modo historia. Por ejemplo, podrás jugar un nivel de armas, luego uno de conducción para retornar después a otro nivel de armas.

Los niveles de tercera persona siguen a McClane en su cacería de criminales usando ametralladoras, escopetas y armas de choque, con la liberación de uno que otro rehén. Estas etapas son similares a los niveles de tercera persona del original, aunque son un poco más extensos

y difíciles. Se asemejan también a las escenas generadas por la máquina del Duke Nukem: time to Kill de n-Space, si bien un poco menos forzadas y con una perspectiva más cercana a tierra.

El juego de armas tiene el mismo guión que el anterior. Serás transportado a través de varios ambientes semejantes a los de un parque de diversiones, y deberás dispararle a los terroristas que aparezcan evitando a los inocentes que se interpongan en el camino. En esta versión son raras las instancias en que aparecen varios enemigos a la vez desde extremos opuestos de la pantalla, y tendrás más tiempo para preparar tus disparos. Gráficamente, es una reducción desordenada del original. Si bien el primer título se lanzó hace tres años, y puede lucir desactualizado, esto no afecta el juego. Esta etapa también presenta la pistola laser Konami, mientras que la GunCon periférica no es tan precisa como en los títulos de Namco.





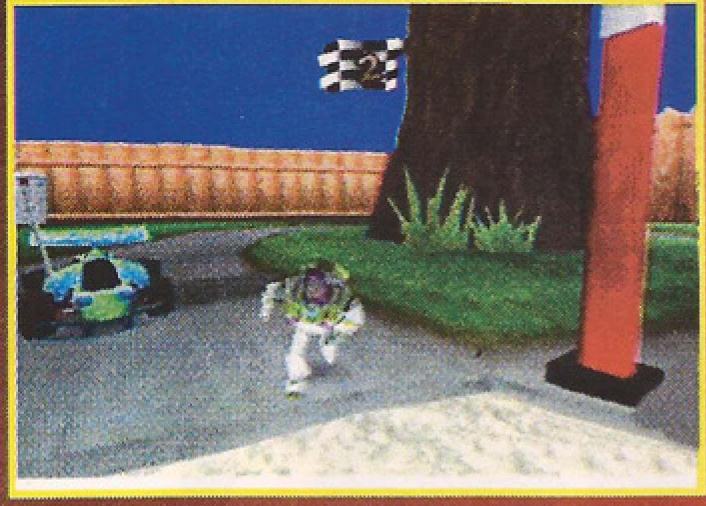
La sección más floja del DHT2 es la etapa de conducción, en la cual correrás por la ciudad chocando autos enemigos y esquivando bombas. El manejo del auto es bastante complicado, y la experiencia no resulta tan divertida. Si elegís el modo historia, querrás terminar cuanto antes los niveles de conducción para volver a las otras etapas, siempre más satisfactorias.

El nivel de dificultad ha bajado en todas las secciones, pero el desafío sigue siendo complicado. Por supuesto, tiene algunas contras. Los gráficos no son de primer nivel, la banda de sonido es del tipo tecno enlatado que espanta al público de la música electrónica y las voces de los personajes son realmente pobres. Pero de todos modos conserva un cierto encanto. Si bien está muy lejos del nivel del original, DHT2 resulta mejor que recientes títulos del género como Tomorrow Never Dies de EA, y provee un buen entretenimiento a quienes tienen PlayStation con pistolas laser. Es preferible alquilarlo, y seguramente sorprenderá a quienes no esperan demasiado del juego.

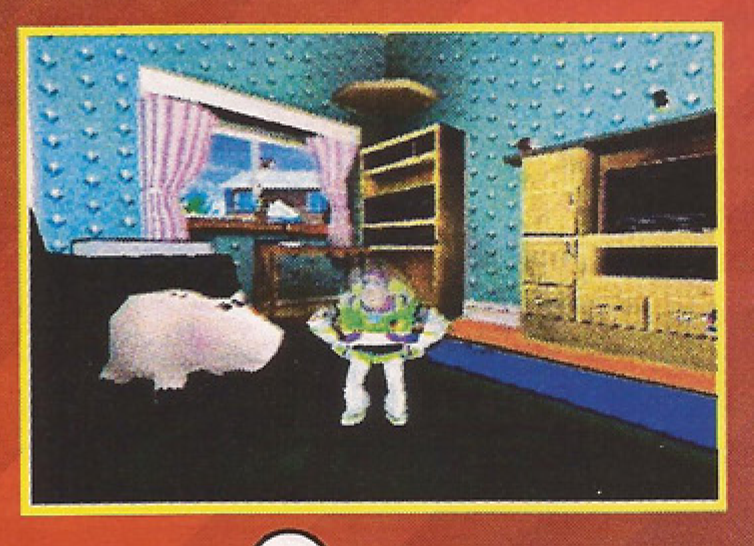
La versión N64 de Toy Story es gráficamente inferior a la de PlayStation, y sorprendentemente está lejos de la categoría de 32-bit. El juego, por su parte, salva sus carencias visuales. Desafortunadamente no presenta escenas animadas de la película. Lo más divertido de Toy Story 2 era su interacción con la película. Las pantallas con texto simplificado no se adaptan a la onda de Pixar.



Toy Story 2 se parece a n-Space's Rugrats: Search for Reptar en que tiene niveles basados en misiones, y en ambos casos, se desarrollan en una casa. Los escenarios de Toy Story 2 son más amplios, e incluyen 15 niveles (tres niveles distribuidos en cinco zonas) que se pueden jugar en el nivel de dificultad y velocidad que desees. En lo que respecta a recolección de ítems y solución de enigmas, Toy Story 2 es un poco más complejo que el Rugrats, que probablemente puede incluirse en la categoría "ideal para los niños". Toy Story 2 apela a un público más amplio, y esto se aprecia en el diseño de los niveles. Cada nivel presenta varios objetivos. Deberás resolver enigmas, recoger fichas, pelear con enemigos y encontrar ítems –además de pelear con el jefe al final de cada zona. Una vez que cumplas con un objetivo, tendrás varias opciones: continuar, luchar con el jefe, o dirigirte a la siguiente zona. Generalmente es fácil adquirir 50 fichas en un nivel, ya que están bien distribuidas en el ambiente, a menudo indicadas por claves y obstáculos que deberás sortear. También podrás recoger fichas de los juguetes que destruyas con tu láser Buzz Lightyear. Si no recogés lo que necesitás, eventualmente tendrás que retroceder y volver a jugar determinados niveles, ya que deberás contar con una buena reserva de fichas Pizza Planet para avanzar a las etapas finales. Pero como en cualquier juego, adquirirás ciertas habilidades que te permitirán atravesar fácilmente niveles que al principio te resultaban difíciles.







LOS GRAFICOS SON DECEPCIONANTES

No son malos, pero no están al nivel de lo que se puede esperar de N64 –considerando el Toy Story original. De los juegos basados en películas se espera que en su versión PlayStation se hará hincapié en el sonido y las fmvs mientras que en la N64 se trabajarán más los gráficos. Este no es el caso. La versión PlayStation es excelente en todos los aspectos mientras que lo ofrecido por la N64 es pobre. Sin las escenas de la película, el juego pierde energía. Se conserva el trasfondo pero no se representa la esencia. Es fácil involucrarse en los ambientes coloridos pero no con demasiada profundidad. El color no se aprecia tan bien en N64, aún con los mismos retoques hechos en PlayStation, como la visibilidad del reflejo del Buzz desde el casco espacial cuando se apunta o en el modo primer-plano.

LAS CAMARAS TIENEN ALGUNOS PROBLEMAS

Podrás elegir durante el juego cámaras activas o pasivas, y manejarlas vos o dejar que se manejen solas. Vos decidirás. Al principio cambiarás a menudo estas

opciones. A veces la cámara activa funciona sospechosamente bien, y segundos más tarde, podés acabar arrinconado en un callejón, empujando una caja próxima a una silla para saltar a una escalera que te remontará por el aire. Esto no resulta divertido con una cámara movediza como un mosquito, por lo cual se complicará el manejo de la cámara cuando debas saltar, agarrar objetos o hacer piruetas. Esto te creará problemas y te restará puntos.

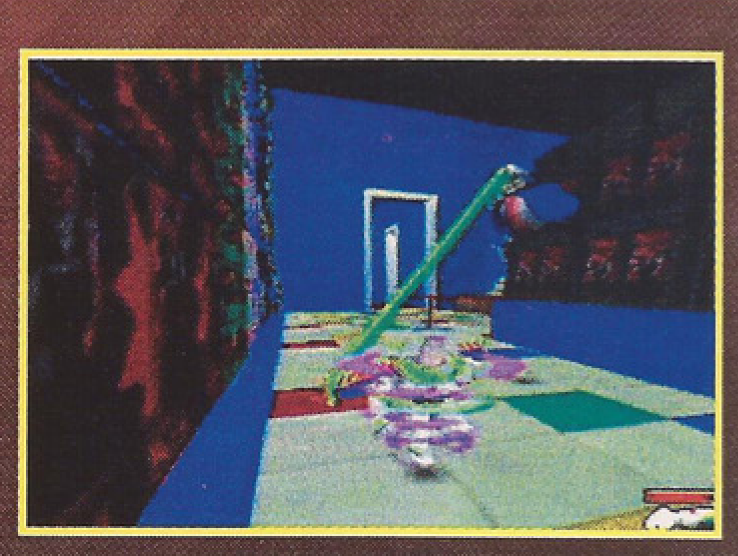
No es el peor sistema que conocemos, y probablemente te acostumbres a él, y puedas dominar en cierto punto del juego la cámara activa. Prueba que el juego no está dirigido exclusivamente al público infantil.

De un juego basado en una película de generosos diálogos se espera que presente una gran cantidad de frases y fragmentos del guión. Este no es el caso, y Crystal Dynamics podría aprendcer algo de Gex en este aspecto. Es un concepto simple: menos, a veces, es más. Las voces de la película se mantuvieron intactas, pero a veces son difíciles de distinguir, al menos la de Buzz. Resulta molesto que Hamm lloriquee "Buzz, ven aquí" todo el tiempo que estés en su territorio. Y la energía de Sarge se arruina demasiado rápido. En la mayor parte del juego aparecen pocas frases y muy espaciadas –lo suficiente para hacerlas interesantes pero sin atraerte definitivamente al juego. La música es la de Toy Story.

Además de su vestuario, Buzz tiene una variedad de movimientos que sabe utilizar muy bien. Como Buzz, podrás hacer saltos y dobles saltos; impulsarte hacia arriba; trepar plantas, árboles y postes; ejecutar un paso de alto rendimiento; girar para atacar o desplegar armas; flotar sobre globos; usar un gancho para agarrar objetos; deslizarte por cables; correr; y, lo mejor, apuntar y encerrar a tus enemigos eligiéndolos simplemente con el botón adecuado. Los ambientes son tan diversos que encontrarás distintos usos a los movimientos que tenés a tu disposición. En un nivel, deberás saltar (con el paso adecuado, al estilo Mario Party) sobre un inflador para inflar un pato. Luego de hacerlo, usarás un movimiento inusual para resolver el enigma relacionado. Nos detenemos aquí, pero como en este ejemplo, el juego te hará pensar. Es una buena característica el uso de Rumble cuando debas empujar cajas y tomar láseres de robots de juguete, pero no necesariamente inventiva en su rendimiento.

Lo que realmente mejora la calidad del juego, más allá de sus cámaras problemáticas y su falta de secuencias fmv, son sus minijuegos. Como en Rugrats, deberás correr el Auto RC para ganar las fichas Pizza Planet, que luego te abrirán niveles o zonas. También deberás prestar atención a la oveja perdida o tomarte unos segundos para descubrir el ojo, la oreja o lo que necesites de Mr. Potatohead (Señor Cara de Papa). También deberás recoger patitos bebés para el pato de goma o huesos para Slinky, todo en un tiempo establecido. Si no podés superar un minijuego, podés moverte al siguiente del nivel y luego retornar. El juego no es lineal, no serás penalizado por avanzar y explorar.

Al final, aún con sus defectos, el juego resulta bueno. Hayas visto o no la película, Toy Story 2 como juego ofrece bastante. No es complicado o atractivo, y de hecho, su versión N64 no está bien diseñada. Pero uno se divierte jugándolo. Si sos fan de las películas de Pixar, notarás que el juego se esfuerza por ofrecer la misma experiencia en formato videogame –pero extrañarás las escenas fmv. Sus defectos no alcanzan para descalificar el esfuerzo. Vale la pena alquilarlo.



PERSONAJES EN MODO PARA MULTIPLES JUGADORES

Completá victorioso el juego con todas las fichas Pizza Planet recogidas. Luego, retorná al primer nivel y hablá con Buzz, Ham, Mr. Potatohead, Slinky y Rex para desbloquearlos en el modo para múltiples jugadores. Guardá el juego, luego iniciá un juego nuevo en el modo para múltiples jugadores. Nota: El jugador uno siempre será Buzz.

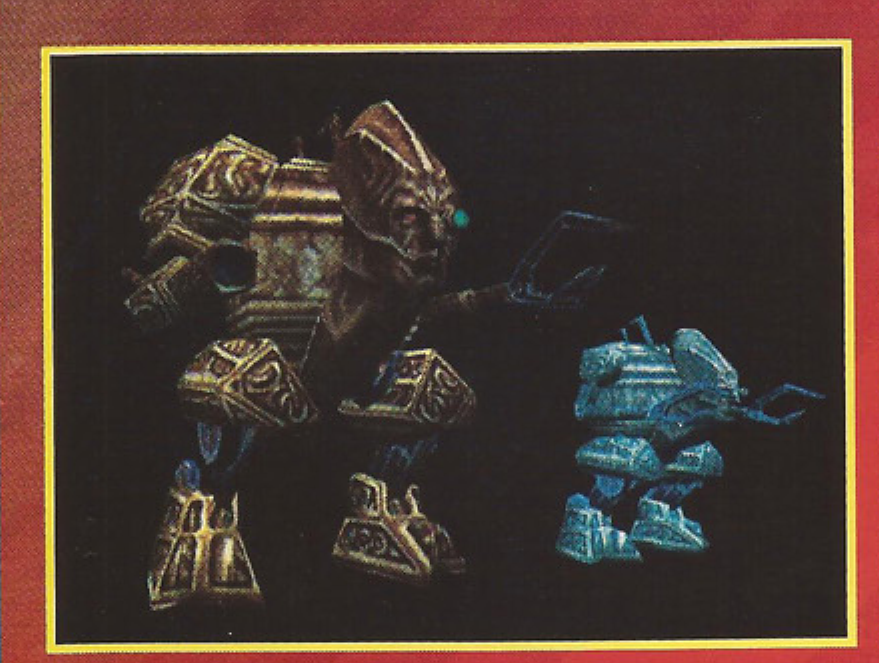


Hay muchos juegos en que el tema es el asesinato, pero Thief propone otro delito: el robo, y requiere gamemaníacos con mucha astucia...

Mientras casi todos los juegos en primera persona se dedican a asesinar personas, uno de los mejores games del año pasado involucraba un tabú diferente y más interesante: el robo. Un juego que requiere astucia y sigilo hizo de Thief: The Dark Project tal vez el game más original en primera persona del año pasado. Ahora los creadores de Looking Glass repiten la apuesta con Thief II: The Metal Age.

Dejando atrás el conflicto sobrenatural, Thief II se basa más en la realidad. Una de las metas de Thief II era ofrecer más misiones con actividades delictivas sigilosas. Esperá más robos en las misiones así como misiones que involucran engañar a personas, un robo a un banco cerrado, y una misión de chantaje donde el héroe Garrett debe entrar a una casa bien custodiada, encontrar el dormitorio, enfrentar a su blanco, recibir su paga y salir con vida.

Los enemigos serán más creíbles, con más humanos y menos monstruos. El subtítulo The Metal Age (La Edad de los Metales) se refiere a algunos progresos tecnológicos realizados por la sociedad, aunque también verás algunos oponentes no humanos interesantes. Ahora vas a encontrar magos que disparan bolas de fuego o redes, y esos malditos guardias (algunos armados con antorchas) también están de vuelta.



La mayor parte del arsenal de Garrett será el mismo, ya que los creadores quieren que sea un mejor ladrón y no un luchador más poderoso. Están trabajando con mejores herramientas de exploración para permitir a los jugadores explorar el lugar y hacer planes estratégicos. El equipo de diseñadores también juega con la idea de añadir un nuevo ojo mecánico que haga zoom sobre vistas distantes.

El uso de la máquina System Shock 2 permite una base más sólida para la inteligencia artificial, interacción de objetos y sonidos.

El equipo también se está concentrando en hacer al game más lindo: usa mejores texturas, iluminación coloreada y transparencias con excelentes efectos.



(¡Ojo, no olvidés agacharte delante de las ventanas o desde adentro te van a ver!)

Han usado la información que les suministraron los fanas del juego original para darle forma a la segunda parte. Se comenzó el proceso de diseñar Thief II: The Metal Age con el examen de todos los comentarios de los fanas, de modo que las ideas que ellos suministraron influyeron mucho en la forma del nuevo juego. El concepto que se aplicó para todas las ideas nuevas, ya fueran del equipo de diseño o de un fana, fue "¿Esto hará que el juego sea más divertido?"

Algunas de las ideas hubieran convertido a Thief II en un juego demasiado difícil y probable-

mente menos divertido, pero resultó claro que todas fueron sugerencias serias y bien intencionadas.

Se concentraron en la parte más sigilosa del juego, que hizo a Thief único entre los games para primera persona, de modo que en general muchos de los cambios que se hicieron estaban destinados a aumentar el juego de esconderse y escurrirse para realizar misiones. Un buen ejemplo es que han tratado de diseñar misiones y proporcionar nuevas herramientas que permitan a los jugadores tener más oportunidades de explorar lo que tienen adelante y enterarse de la naturaleza de los desafíos que los esperan, para que puedan planear mejor como escurrirse sin ser vistos.

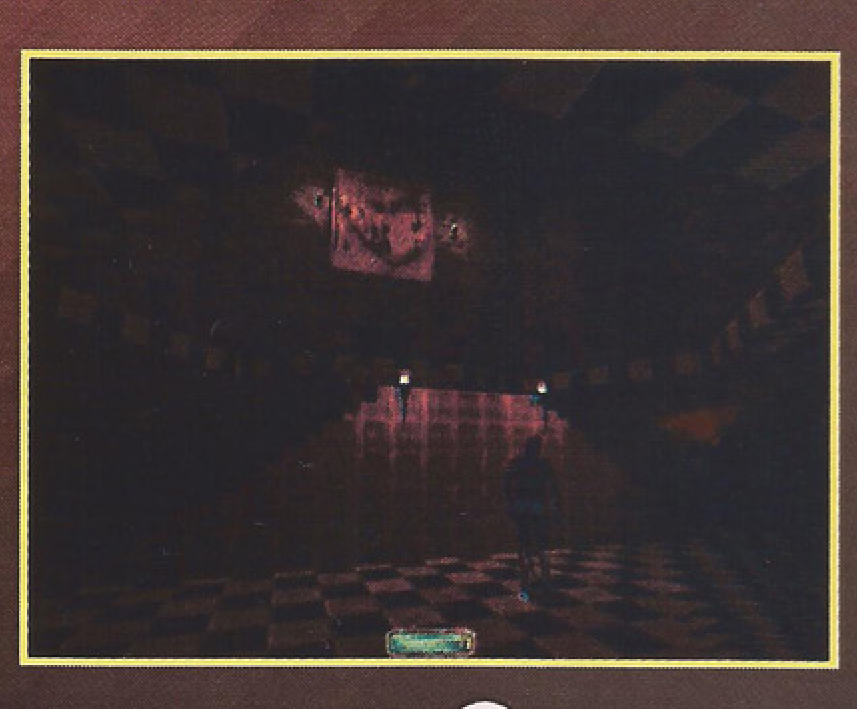
En Thief I, los jugadores a menudo llegaban a una situación y tenían que responder rápidamente a ella. En Thief II: The Metal Age se pretende que los jugadores sepan lo que hay delante de ellos y darles la oportunidad de hacer algunos planes sobre su estrategia. Otro ejemplo es que los jugadores expertos podían derrotar un nivel fácilmente si golpeaban con cachiporras a todos los guardias en el nivel, para no tener que ser sigilosos. Se han añadido algunos enemigos nuevos y mejorado algunos de los viejos para que los jugadores no puedan recurrir a esta estratagema tan simple para ganar todo el nivel.

Han actualizado la máquina del juego. Se pueden clasificar en dos áreas importantes. Las primeras son del tipo "debajo del capó", que ayudan a una jugabilidad más avanzada. Esto incluye cosas como la inteligencia artificial, para que los oponentes se comporten de manera más realista,



mejoras en el sistema de ganzúas, daños en zonas, mejoras en el sistema de propagación de audio, visión en tercera persona para dar soporte a la nueva cámara remota de Garrett, mejoras del sistema físico de modo que las escaleras son más fáciles de usar y muchas otras cosas pequeñas que sostienen mejoras.

La otra categoría importante de mejoras a la máquina caen bajo las mejoras en la renderización para que el game se vea más lindo. Esto incluye nueva iluminación coloreada, pasar de texturas de 8 a 16-bit, duplicar el número de polígonos en los modelos de inteligencia artificial, nuevos climas como niebla, lluvia y nieve, mayor resolución del renderizado, nueva tecnología más realista en los cielos, aumento del máximo de resolución soportada, y mayor número de polígonos en las escenas en general. También hay algunas novedades extras, como mejoras en el sistema de



llaves, más controles para el usuario en las pantallas de opciones y algunas mejoras en las interfaces.

El sonido era muy importante en el game original y realmente contribuía a la atmósfera. Aunque ahora tiene un excelente sistema de sonido en la máquina nueva, han hecho algunas mejoras al mismo. Añadieron soporte para "Escuchar en las puertas" donde si el jugador se inclina hacia una puerta podrá oír lo que está ocurriendo del otro lado de la misma. Si tenés una tarjeta de audio que soporta EAX 2.0 entonces podrás usar el soporte de la tarjeta de sonido para efectos de "obstrucción", lo que significa que podrás especificar el material de que está hecho la puerta y la tarjeta de sonido calculará la amplitud y efectos de frecuencia de ese material específico. También han añadido muchas más muestras de audio al juego, más efectos sonoros, más voces de guardias, más conversaciones de inteligencia artificial, todo lo que se une para brindar un ambiente sonoro más rico, más profundo y más envolvente. También usan un poco más de música que en Thief I, lo que permitirá establecer mejor el ambiente de cada nivel.

Acerca del argumento de Thief II, han dado algunas vueltas de tuerca realmente interesantes, de modo que no podemos darte todos los detalles por temor a arruinar la sorpresa de los jugadores. Recordando el final de Thief I para los que no lo hayan jugado o no recuerden cómo terminaba. En una de las últimas misiones de Thief I, los paganos, encabezados por Trickster, atacaban a los Hammers, los fa-

Continúa en pag. 22



RE MAS

ENVIOS A CAPITAL
Y TODO EL PAIS



TODAS LAS
NOVEDADES

TODOS LOS
ACCESORIOS
BOLSOS, MOCHILAS,
JOYSTICKS
TRANSPARENTES,
CABLES, ETC.

VOLANTE
CON
VIBRACION
Y CAMBIOS
NOVEDAD
EXCLUSIVA
POWER
GAMES



DY COLOR

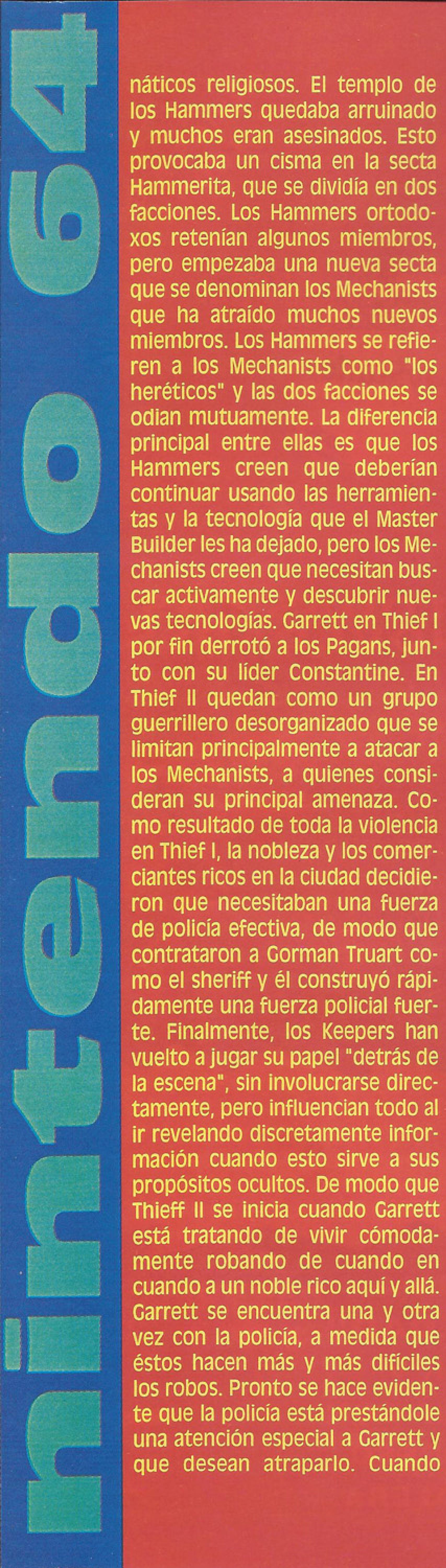
COMERCIO ADHERIDO A
LA CAMARA ARGENTINA
DE VIDEOJUEGOS (CAVI)

RES PRECIOS
R ATENCION

2988 - CAP. FED.
365-8178
ABADOS DE 9 A 20 HS.
E@CIUDAD.COM.AR
WERALL.COM.AR

¡¡ULTIMA
NOVEDAD!!
PANTER V:
PISTOLA CON
RETROCESO
Y PEDALERA





náticos religiosos. El templo de los Hammers quedaba arruinado y muchos eran asesinados. Esto provocaba un cisma en la secta Hammerita, que se dividía en dos facciones. Los Hammers ortodoxos retenían algunos miembros, pero empezaba una nueva secta que se denominan los Mechanists que ha atraído muchos nuevos miembros. Los Hammers se refieren a los Mechanists como "los heréticos" y las dos facciones se odian mutuamente. La diferencia principal entre ellas es que los Hammers creen que deberían continuar usando las herramientas y la tecnología que el Master Builder les ha dejado, pero los Mechanists creen que necesitan buscar activamente y descubrir nuevas tecnologías. Garrett en Thief I por fin derrotó a los Pagans, junto con su líder Constantine. En Thief II quedan como un grupo guerrillero desorganizado que se limitan principalmente a atacar a los Mechanists, a quienes consideran su principal amenaza. Como resultado de toda la violencia en Thief I, la nobleza y los comerciantes ricos en la ciudad decidieron que necesitaban una fuerza de policía efectiva, de modo que contrataron a Gorman Truart como el sheriff y él construyó rápidamente una fuerza policial fuerte. Finalmente, los Keepers han vuelto a jugar su papel "detrás de la escena", sin involucrarse directamente, pero influencian todo al ir revelando discretamente información cuando esto sirve a sus propósitos ocultos. De modo que Thieff II se inicia cuando Garrett está tratando de vivir cómodamente robando de cuando en cuando a un noble rico aquí y allá. Garrett se encuentra una y otra vez con la policía, a medida que éstos hacen más y más difíciles los robos. Pronto se hace evidente que la policía está prestándole una atención especial a Garrett y que desean atraparlo. Cuando comprende esto, Garrett decide que necesita averiguar por qué la policía lo busca tanto. De modo que inicia una investigación sobre la policía, lo cual le permite encontrar la información que busca. Garrett pasa entonces a un papel más orientado hacia la acción, cuando actúa contra los que lo persiguen.

Garrett recibirá herramientas que lo convertirán en un mejor ladrón, y no un mejor luchador. Una herramienta nueva importante es una cámara remota que Garrett lleva con él, y que puede arrojar hacia adelante o dejar caer. Esto le dará al jugador una oportunidad de explorar hacia adelante mucho mejor, lo que esperamos lo ayude a planear tácticas más eficaces para pasar a los guardias y trampas que los esperan. Garrett también tiene un par de pociones nuevas, que incluyen una poción para hacerlo invisible y que se incluyó para ayudar a los jugadores novatos a pasar por lugares donde están atascados, y que probablemente sólo estará disponible en el nivel de dificultad normal. La otra es una poción "Catfall" (para caer como un gato) que permitirá a Garrett aterrizar sano y salvo cuando salta desde lugares altos. Hay algunas otras armas nuevas pero no podemos mencionarlas, ya que revelaría detalles del argumento que queremos mantener en secreto.

Garrett también puede ahora escuchar junto a las puertas. Cuando el jugador se inclina hacia una puerta, esto cambia las características de propagación del sonido de la puerta, lo que permite al jugador oír mejor lo que está ocurriendo al otro lado. Se ha mejorado el uso de ganzúas (Lockpicking) y debería ser más divertido que en Thief 1.

Para los gamemaníacos veteranos, los diseñadores se concentraron más en el juego basado en la astucia y el sigilo. En Thief 1 la mayoría de las misiones realmente sigilosas consistían en situaciones del tipo "abrir y entrar" donde el jugador necesitaba entrar a la mansión de tal o cual Lord y robar ésta o aquella joya. Pero esto podía cansar bastante rápido si todas las misiones de Thief II eran diseñadas con este esquema. De modo que el desafío fue imaginar nuevas situaciones donde la astucia y el sigilo hicieran falta para resolver la misión. Han tenido que planear misiones que giran alrededor de cosas como chantajear a alguien, fingir que alguien es culpable de un crimen que no cometió, raptar a un funcionario muy bien custodiado, entrar a un banco después que cierra, escuchar una conversación importante sin ser detectado, seguir a un correo para descubrir su contacto, escapar de una emboscada y algunas otras situaciones interesantes que no podemos detallar sin revelar algunos detalles importantes del argumento.

Realmente los nuevos modelos de personajes, están bien, ya que duplicar su número de polígonos ha tenido un gran impacto visual. Las nuevas texturas de 16 bits también se ven muy lindas. Los efectos de clima y la nueva tecnología de imágenes del cielo verdaderamente ayudan a dar ambiente al mundo que crearon y logran algunos escenarios tenebrosos. El efecto acumulado de un diseño más elaborado, mayor inteligencia artificial y mejores gráficos se combinan para formar un mundo más creíble y envolvente.

Dejar atrás las complicaciones sobrenaturales y concentrarse más en el motivo de Metal Age es una buena maniobra. Thief II está trabajando en elaborar un concepto original y hacerlo mejor todavía. Todavía falta bastante para que llegue aquí pero para los ladrones ambiciosos que odian a los zombies valdrá la pena esperar...



Una publicación de **Editorial Quark SRL**
Director: Peter Parker
Producción: Pablo M. Dodero
Diagramación: José F. Caballero
(15-4143-2967)
Publicidad: Alejandro Vallejo Producciones
(15-4029-8665)
Página Web:* *www.editorialquark.com.ar
Web Master: *"Contacto Pub Café", Bacacay 1715 (1407) Flores, Te.: 4632-7957*
ISSN: 1514-6847
Impresión: Rosgal S.A., Uruguay
Distribución:
Capital: Carlos cancellaro e Hijos S.H. Gutemberg 3258 Capital - Tel. 4301-4942
Interior: Bertrán S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1825) Capital - Tel.: 4303-1799



EDITORIAL QUARK S.R.L.
Herrera 761/63 (1295) Buenos Aires, Argentina - Tel./Fax: (54-11) 4301-8804
Director: Horacio D. Vallejo

Action Play es una publicación de Editorial Quark S.R.L. adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

Contenido - Trucos

ASSAULT

Introducí los siguientes códigos en la pantalla "Assault - Press Start" en un tiempo máximo de tres segundos y obtendrás algunos trucos muy útiles si se ha activado el truco correctamente, la pantalla se volverá blanca, oirás un sonido y el nombre del truco se visualizará en la parte superior de la pantalla.

Utilidades

Triángulo, Cuadrado, Circulo, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Cuadrado.

Una vez que esté activado el truco aparecerá una nueva opción al final de la lista de las opciones de menú. Esta opción te permite saltar niveles. Elegí "Infinite all" y conseguirás tods las armas con munición infinita y ver todas las secuencias de video del juego. Si terminás el juego con éxito en el modo dificultad Psycho podrás acceder a este truco.

Nakomi

Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Círculo. Este truco aplana la estructura de todos los personajes en 3-D a excepción del jefe. Si completás el juego con éxito en el modo dificultad Commando podrás acceder a este truco.

Jugador con cabeza grande (Big Head Player):

Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Arriba, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo. Este truco amplía el tamaño de las cabezas de los personajes. Si completás el juego con éxito en el modo difilcultad Squadie.

Aliens con cabeza grande (Big Head Aliens):

Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Arriba, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, X. Este truco amplía el tamaño de las cabezas de los aliens (con la excepción del jefe) y spitters.

Correr rapido (Speed Run):

X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, L2, R2. Este truco incrementa la velocidad de carrera de tu personaje. Se activa con el botón círculo. Si el jugador está en ese momento activando un objeto en el inventario, el item se empleará y luego se incremen-

tará la velocidad.

Juego retro (Retro): Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda. Este truco activa la pantalla de color sepia. Podés acceder a este truco si completás el juego con éxito en el modo de dificulta Rookie.

HEART OF DARKNESS

Selección de nivel: Para ponerlo en marcha, lo primero que tenés que hacer si estás esperando con la consola encendida es apagarla. Situá un mando en el puerto 2, presioná los cuatro botones superiores (L1, L2, R1 y R2) y encendé la consola (con el juego dentro, claro). Ahora esperá a que aparezca La pantalla del menú principal, soltá los botones y cambiá el mando de puerto. Entrá en La pantalla de opciones y en "Load Game" para poder escoger nivel.

MLB99

Si querés tener un jugador que cada vez que batee haga jonrones, entrá a "Create a player" y le ponés el nombre de Scott Murray no importa cuantas habilidades le pongas siempre va a dar jonron si bateás dándole para arriba y a la "X". Todos los que dé van a ser de 606 pies. Este truco también funciona con el MLB 2000.

MEGAMAN LEGENDS

Complicarlo un poco más: Este truco te permitirá disfrutar varios días más de esta aventura en compañía del humanoide azul. Gracias a él podrás acceder al nivel de dificultad más alto: el modo "Hard". Para conseguirlo, tenés que terminar el juego y esperar a que desaparezcan todos los créditos. Al volver a la pantalla de presentación situá el cursor sobre la palabra "Normal" y pulsá X. Ahora podrás comenzar de nuevo la aventura, pero sólo si sos tan valiente como habilidoso conseguirás avanzar más de dos minutos sin perder una vida por el camino.

NEED FOR SPEED

Acceder a la

pista de bonificación:
Las Vegas:
en el modo torneo, andá a la pantalla de passwords y tecleá YXHJQY.
Conducir el coche secreto:
introducí la contraseña anterior y salí del modo torneo. Entonces, cuando vayas a seleccionar otro coche, pulsá sin soltar L1+L2 y listo.
Acceder al modo Rally:
andá a cualquier selector de pistas que no sea Rusty Springs y entonces mantené pulsados los botones L1+R1. (Nota: Asegurate de que en ese momento estás en los modos Time Trial, Head-to-Head o Single).
Obtener el coche Warrior:
en cualquier pantalla de selección de coches (sin introducir el código de pista de bonus) mantené pulsados L1+R1.
Modo Arcade:
andá a la selección de circuito y mantené pulsados los botones L1 + R1.
Estos son los Paswords de cada pista:
Pista 1 WRDRTY
Pista 2 ZDPBWN
Pista 3 MTQRZP
Pista 4 JVPZLL
Pista 5 ZYMNLH
Pista 6 WMRPGZ
Pista 8 KJPQND
Pista 9 SDQWCG
Pista 10 SLZXDH
Pista 11 SPZDFX
Pista 12 ZVGRGX
Pista 13 XJHVCK
Las Vegas YXGSJJ

NFL XTREME

Cosas raras:
para deformar a los jugadores tenés que introducir los nombres en la pantalla Create Free Agent de la opción Rosters.
Grandes jugadores: BIG BEN
Bracicortos:
SHRIMPY SEAN
Cabezas en dos dimensiones:
COINHEAD COREY

PARODIUS DELUXE PACK

Para seleccionar nivel:
en la pantalla del título, pulsá cuadrado (cinco veces) y CIRCULO (tres veces).

POOL HUSTLER

Nuevo modo de juego:
en la pantalla del menú principal presioná ARRIBA, ARRIBA. ABAJO, ABAJO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, IZQ., DERECHA., CUADRADO, CIRCULO.
Ahora en la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Bowlliard

que combina el tanteo de los bolos con el clásico billar.

RIVAL SCHOOL

Cambio fácil de vestuario:
completá el juego y pulsá L2 para seleccionar a Tiffany, Hitana, Natsu o Kyoko.

Cambio de vestuario de Hitana:
completá el modo Arcade con Hitana, Batsu y Kyosuke, accedé al modo Short-cut y elegí el personaje alternativo de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

Cambio de vestuario de Tiffany:
terminá el juego en modo Arcade con Tiffany, Roy y Boman. Elegí el modo Short-cut y escogé el personaje extra de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

Cambio de vestuario de Natsu:
terminá el juego en modo Arcade con Natsu, Shoma y Roberto. Accedé al modo Short-cut y elegí el personaje extra de la última fila de la pantalla de seleccion de personaje.

Cambio de vestuario de Kyoko:
terminá el juego en modo Arcade con Kyoko y Hideo. Escogé el modo Short-cut y elegí al personaje extra de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

Cambio del modo de elección de vestuario:
se pueden seleccionar ocho colores diferentes para cada personaje pulsando Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R1, R2, L1, L2.

Rotar la pantalla Vs:
situá el Pad en la pantalla Versus del modo Arcade. Asegurate de haber desactivado los atajos.

ROGUE TRIP

Introducí los siguientes passwords:

Nivel de Funtopia:
X, Círculo, L2, X, Cuadrado, L 1.

Nivel del barranco:
X, Cuadrado, Círculo, L 1, L2, Cuadrado.

Batalla de jefe 1:
Círculo, R2, R1, Cuadrado, L 1, R2.

Batalla de jefe 2:
Círculo, Círculo, L2, L 1. Triángulo, Triángulo.

Batalla Big Daddy:
Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cír-

culo, R2, R2.

Salsa Alien:
R1, Cuadrado, X, Cuadrado, L2, Círculo.

Jugá como Goliat:
Triángulo, L 1, R1, X, L2, L2.

Jugá como Nightshade:
R1, R2, L1, L1, X, Círculo.

Jugá como Helicóptero:
L 1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1.

Doble de Pick ups:
L 1, L2, Círculo, L 1, R1, Cuadrado.

Incrementar munición:
R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado.

Saltos ilimitados:
Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2.

Secuencia de video de Duke Nukem:
Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo.

Passwords:

Saltos ilimitados: CIRCULO, CUADRADO, R2, X, TRIANGULO,R2

Batalla final 2: CIRCULO, CIRCULO, L2, L1, TRIANGULO, TRIANGULO.

Batalla final con Big Daddy: CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, R2, R2.

Movimientos especiales: son combinaciones de teclas que se introducen con el juego en marcha y que te pueden ayudar a vencer a un contrincante pesado. Todos se introducen con el botón TRIANGULO pulsado.

Escudo: ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA

Arma especial 1: DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA.

Arma especial 2: IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.

Arma especial 3: DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO.

Mina: IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.

Salto: L1, R1.

ROLLCAGE

Circuitos sencillos: para acceder a todos los circuitos de la modalidad fácil seleccioná la opción password en la pantalla de menú principal e introducí el siguiente código E, E, F, N, I, E, B, A.

Circuitos difíciles: para acceder a todos los circuitos de la modalidad difícil seleccioná la opción password en la panta-

lla de menú principal y a continuación introducí el siguiente código E, E, F, P, H, M, B, C. Luego dirigite a la pantalla de opciones y elegí Difficulty. Después seleccioná la modalidad Hard y podrás empezar a competir.

Circuitos para expertos:
para acceder a todos los circuitos para expertos seleccioná la opción password en la pantalla de menú principal e introducí el siguiente código H, E, M, P, C, M, D, D. Seleccioná Difficulty en la pantalla de opciones. A continuación escogé el modo de dificultad Expert y podrás empezar a competir.

R-TYPES

Selección de nivel:
Con la opción R-Type o R.TypeII seleccionada, pulsá L2 diez veces y R2 diez veces más. Cuando empiece el juego, pulsá Start. Ahora podés seleccionar el nivel o la secuencia de video que quieras.

Todas las armas:
pulsá Start para pausar el juego y, mientras mantenés presionado L2, pulsá Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha y elegí entonces entre Triángulo, Cuadrado, X, Círculo o R1 según el arma que prefieras.

Modo turbo:
pulsá Start para pausar el juego y, mientras mantenés presionado R2, pulsá Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Círculo.

Camara lenta:
pulsá Start para pausar el juego y mantené presionado R2 mientras pulsás Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, X.

RUNNING WILD

Para acceder en las carreras de dificultad media introducí el siguiente código en la pantalla que te permite cambiar el nivel de dificultad: Arriba, Cuadrado, R1, L2, L2, Arriba. Para tener acceso a las carreras del nivel difícil introducí el siguiente código en la pantalla que te permite cambiar la configuración de la dificultad: L2, Abajo, L1, R1. Para tener acceso al modo de dificultad experto, introducí el siguiente código en la pan-

cos trucos trucos truco

talla que te permite cambiar el modo de dificultad: Cuadrado, Abajo, L2, Abajo, Circulo, L2.
Para tener acceso al personaje secreto Blizzaro introducí el siguiente código en el menú de opciones secretas: Arriba, Abajo, L1, Círculo, Círculo, R1, R2, L1.
Para acceder al personaje secreto Pyro introducí el siguiente código en el menú de opciones secretas: Arriba, Abajo, Círculo, Abajo, L2, Abajo, R1, L2.
Para conseguir el personaje secreto Rex, dirigite al menú de opciones secretas e Introducí el siguiente código: L2, R2, R1, Arriba, Cuadrado, R2.
Para acceder al personaje secreto Tox, introducí la siguiente secuencia de botones en el menú de Opciones Secretas: Círculo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, R1, L1. Para acceder al personaje secreto Kostra, introducí en el menú de opciones secretas: Arriba, Arriba, Cuadrado, L2, R2, L2, R2, Abajo.
Para acceder al personaje secreto Lunarr, introducí en el menú de Opciones Secretas: Abajo, Abajo, L1, Arriba, Cuadrado, R2

RALLY CROSS 2

Códigos varios: todos los códigos deben introducirse en la pantalla "Enter Name" que aparece cuando comienzas una nueva sesión. Algunos de ellos sólo funcionan en "Single Race" (Los siete primeros circuitos) por lo que para disfrutarlos deberás volver hasta la pantalla del título una vez introducido el código.

Circuito Oasis: sisao.

Circuito jungle: elgnuj.

Circuito Little Woods: foster.

Circuito Frozen Trail: Nivek.

Circuito Dusty Road: mit.

Circuito Rock Creek: kcin.

Circuito Dry Hummps: cire.

Poca gravedad: airfilled.

Mucha gravedad: leadshot.

Recuperar la gravedad normal: mooney.

Sin colisiones: incorporeal.

Todos los cir-

cuitos, dificultades y coches:
moobmoob (sólo podrás disfrutar de los circuitos en "Single Race").
Coches y circuitos del nivel de dificultad veteranos:
prevet.
Coches y circuitos del nivel de dificultad pro:
prepro.

S.C.A.R.S.

Introducí los siguientes códigos seleccionados del menú de opciones:
GLASSX:
Copa de cristal.
ROCKYY:
copa de diamante.
ZDPEAK:
Copa Zenith.
XPERTS:
Modo MASTER competís con todos los coches.
DESERT:
Coche Escorpión.
RATTLE:
Coche Cobra.
RUNNER:
Coche Guepardo.
MYSTER:
Coche Pantera.
ALLVID:
Todos los códigos.

SPICE WORLD

Una simple curiosidad: Para poder "resetear" sin necesidad de pulsar el botón de la Consola. Para ello presioná al mismo tiempo L1 + R1+ L2 + R2 + SELECT + START. De todas maneras te proponemos que utilices este código (CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO con START pulsado) en la pantalla del planeta. Y me cuentas lo que pasa.

SMALL SOLDIERS

Paswords:
Acá hay siete passwords. Dos de ellos harán más invencible a tu personaje, y los otros cinco son los que te llevarán a los últimos niveles del juego. Para ponerlos en marcha, entrá en la pantalla de códigos e introducí el que prefieras.
Invulnerabilidad:
OOTTOXCX.
Todas Las armas:
TTOOOXCX.
Nivel 10 Nuclear Mine:
COTCCCXC
Nivel 11 Launch Center:
OOTCOXC.
Nivel 12 Ulhaden Fier:
TOTCCTXC.
Nivel 13 Garrison:
XTTCCXCC.
Nivel 14 Inner Sanctum:
CTTCCCCC.
(T= Triangulo, O= Circulo, C= Cuadrado y X= Equis)

TEST DRIVE 4X4

Introducí los siguientes códigos al mismo tiempo que mantené pulsado Select en la pantalla de menú principal. **Conseguí todos los vehiculos y circuitos:**
L1, Izquierda, L2, Derecha, L2, Izquierda, L1, L1.
Jugar en Alemán:
L2, L1, L2, L2, L2, R1, Derecha, L2.
Jugar en Francés:
R2, L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2.
Jugar en Inglés:
Izquierda, L2, L1, L1, L2, R2, L1, L1.
Activar Radar:
R1, L2, L2, Derecha, Izquierda, L1, Derecha, L2.
Eliminar el texto en el modo Demo:
Derecha, L2, L2, L2, L2, L2, L1, L2.
Para conseguir los vehiculos secretos tenés que mantener pulsado Select e introducir los siguientes códigos en la pantalla de Selección de Transmisión (Estos trucos sirven en el Modo Single Race en World Tour).
Conducir el Autobús Escolar:
L1, Arriba, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R2.
Conducir el Black Window:
R1, L2, L2, Abajo, Abajo, Arriba, L2, L1.
Conducir la Furgoneta de los Helados:
R2, L2, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R1.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP2

Todos los códigos:
los códigos se introducen como nombre en el modo de juego "Single Player":
FASTBOY:
Modo Turbo.
MINICARS:
Modo MicroMachines.
JUSTFEET:
Coches invisibles.
ELASTIC:
Pistas más elevadas.
BCASTLE:
Sin colisiones.
PADDED:
Barreras.
DUBBED:
Derrapes.
LUNAR:
Falta de gravedad.
LONGLONG:
Una carrera de 40 vueltas.
MECHANIC:
Todos los coches.
BIGLEY:
Todos los circuitos
Estos otros dos se introducen en el modo "Challenge":
BANGBANG:
Nueva opción.
TECHLOCK:
Pista de bonus.

ADVANCED RACING

Autos SD

Cuando aparezca el menú principal, sostené X y presioná Derecha derecha, Arriba arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha.

Auto transparente:
Cuando aparezca el menú principal, sostené Inicio y presioná Arriba Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo abajo, Izquierda, Arriba, Derecha derecha, Arriba, Abajo, Izquierda izquierda, Abajo.

Camiones grandes:
Cuando aparezca el menú principal, sostené X + Seleccionar y presioná Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

Curvas más anchas:
Cuando aparezca el menú principal, sostené Círculo y presioná Abajo abajo, Izquierda, Abajo abajo abajo, Izquierda, abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba.

Gráficos en Monochrome:
Cuando aparezca el menú principal, sostené Seleccionar y presioná Derecha derecha derecha derecha, Arriba arriba arriba arriba, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda.

Reducir gravedad:
Cuando aparezca el menú principal, sostené Círculo + Inicio y presioná Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda.

Pistas bonus:
Finalizá primero en el modo "STC" en todos los niveles para desbloquear las pistas HKS-VEC, ING-CAL y AUT-318. Finalizá primero en el modo "SSS" en todos los niveles para desbloquear las pistas TCY-TMR y KGS-ERS.

Autos bonus:
Completá una de las siguientes metas para desbloquear los autos bonus correspondientes:
Finalizá primero en la carrera campeonato del año en los tres niveles bajo el modo "NC" para desbloquear nueve autos bonus (tres por nivel).
Finalizá segundo o tercero en la carrera campeonato del año en los tres

niveles bajo el modo "NC" para desbloquear seis autos bonus (dos por nivel).
Finalizá cuarto, quinto o sexto en la carrera campeonato del año en los tres niveles bajo el modo "NC" para desbloquear tres autos bonus (uno por nivel).
Finalizá primero en cada nivel del modo "TC" para desbloquear nueve autos bonus (tres por nivel).
Finalizá segundo o tercero en cada nivel del modo "TC" para desbloquear seis autos bonus (dos por nivel).
Finalizá cuarto, quinto o sexto en cada nivel del modo "TC" para desbloquear tres autos bonus (uno por nivel).

ADVANCED VARIABLE GEO

Jugá como K1 o K2 (jefes)
Vencé en el modo historia en el nivel difícil. Luego, podrás seleccionar a K1 y K2 en el modo Vs.

ADVANCED VARIABLE GEO 2

Jugá como Material:
Vencé en el modo historia.
Jugá como Miranda:
Vencé en el modo normal.
Menú de configuración extra:
Desbloqueá a Material y Miranda para que aparezca la opción "Configuración Extra" en la pantalla "Configuración".

AGENT ARMSTRONG

Modo trucos:
Para activar el modo de Trucos deberás dirigirte al siguiente lugar. Luego de iniciado el juego desplazate a la derecha hasta alcanzar el lugar con el osito. Luego enfrentá la pared y presioná Círculo para saltar en esa dirección. Si lo hacés correctamente, escucharás un sonido sordo. Movéte hacia adelante e ingresá a la siguiente sala ubicada a la derecha para arribar a un pequeño cuarto. Presioná Círculo para acceder a una plataforma. Usá la plataforma para alcanzar una sala de juegos y activar el modo trucos. Entonces deberás activar los siguientes códigos:
Invencibilidad:
Durante el juego presioná X (4), Triángulo, Círculo, X, Cuadrado en el controlador dos.
Todas las armas:
Durante el juego presioná Círculo

círculo círculo, Triángulo, triángulo, X X, Cuadrado en el controlador dos.

Seleccionar nivel:
Durante el juego presioná Triángulo triángulo, triángulo, Cuadrado, cuadrado, cuadrado, X X, Círculo en el controlador dos.

AGILE WARRIOR: F-IIIX

Invencibilidad (excepto para el combustible)
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, X, X, X, Triángulo, Cuadrado.

Combustible y protecciones máximas:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo Triángulo , Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Triángulo Triángulo, Triángulo, Círculo.

Armas al máximo:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, R1 R1, R1, R1, L1, L1 L1 L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Desbloquear todas las misiones:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Triángulo, triángulo, Arriba, arriba, arriba.

Completar misión:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, triángulo, triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Triángulo, triángulo, triángulo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo.

Completar todas las misiones:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Seleccionar, X, X, X, Seleccionar, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Seleccionar, X, X, X.

Golpe de aire de B-1 y F-15 (sólo en el Nivel 1 del Día de la Bastilla)

Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, X, X, X, X, X.

Editor de Niebla tramposa:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Abajo, Abajo, Abajo,Triángulo, Triángulo, Triángulo.

Mapa superior transparente:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo.

Modo Rondar:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, triángulo, triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Triángulo, triángulo, triángulo, X.

Video oculto de la bailarina Cheryl Marie Boudreau:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, triángulo, triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Abajo, X, Abajo, X, Abajo, X, Abajo, X, Abajo, X. Se ejecutará el video durante las instrucciones de la siguiente misión.

Debug Información:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, L2, R2.

Cámara superior:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Vistas de cámara largas:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, X, X, X, Círculo, X, X, X.

Activar impacto de tierra:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado,

Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, Cuadrado, X, X, Cuadrado.

Desactivar HUD:
Hacé una pausa y presioná Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X, R1 + R2.

Reproducir un CD de audio:
Iniciá un juego en cualquier nivel y volá un avión. Luego presioná el botón Abrir, y sacá el CD del juego y reemplazalo con cualquier CD musical. Aparecerá un mensaje que te permitirá reproducir cualquier tema del 1 al 99. Usá L1, L2, R1 y R2 para ajustar el volumen y el tema que deseás escuchar. El juego hará una pausa antes de continuar con el tema seleccionado. Luego de completar el nivel actual aparecerá otro mensaje pidiendo el CD del juego. También aparecerá una foto del equipo de desarrollo en la opción "Créditos" si insertás un CD de audio durante el juego.

Contraseña:
Misión disponible 5433
Etapa despejada: 1
Pamir Knot y Super Jihad 0007
Etapa despejada: 2
Gas Mask Blues y Closing 1213
Etapa despejada: 3
Día de Los Muertos 0224
Etapa despejada: 4
Trident Strike 7154
Etapa despejada: 5

AREA 51

Sugerencias y trucos

Uso del HUD:
Familiarizate con los objetivos y las locaciones de la misión circulando por la pantalla HUD e identificando los blancos primarios. Identificá los blancos en el aire y en tierra. Su ubicación aproximada aparece también en el HUD. Despejá el área antes de atacar los blancos. Usá el HUD para alinear tu primer blanco con el disparo. Siempre deberás estar atento a la locación para evitar el ingreso a una nueva zona hostil.

Destruí las amenazas aéreas de tu enemigo:
Derribá a los pilotos enemigos y a los bombarderos helicópteros con tres descargas la-

terales. En los niveles superiores, mantené enfrente de tu vista la nave de tu enemigo y ejecutá cinco descargas para destruir al montón de pilotos enemigos. Los AMRAMs también pueden destruir blancos aéreos de un disparo. De todos modos, usá las andanadas en los niveles superiores.

Para destruir a los pilotos clandestinos sobrevolá por encima de ellos y lanzá unos cuantos frascos de napalm.

Destruí blancos terrestres:

Usá una bomba a explosión aérea o SRAM nuclear limitada para destruir una gran cantidad de edificios en un área simple. También se pueden destruir alineándolos en el HUD de lanzamiento de napalm. Los blancos primarios pequeños como los lanzadores de misiles, tanques y ZSUs, se pueden destruir con mavericks.

Recarga de combustible y protecciones:

Cuando se activen los indicadores Combustible Bajo o Protección Baja destruí cualquier nave enemiga del área. Matá a los pilotos luego de derribar la nave. Con los cuerpos caídos, aparecerán recargas de combustible y super-protección. Primero aparecerá el combustible, luego las protecciones en el segundo piloto. Destruyendo un bombardero podrás acertar inmediatamente a dos pilotos enemigos. Cuando destruyas tanques enemigos aparecerán pequeñas recargas de protección. Destruyendo los ZSUs enemigos aparecen pequeñas recargas de combustible. En algunos niveles deberás destruir los camiones cisterna con los blancos primarios mostrando pequeñas recargas de protección en los edificios destruidos. Si bombardeás los edificios con artillería de 30 mm. pueden aparecer recargas de armas adicionales en una gran variedad.

Oferta de armas:

Si matás pilotos enemigos sin necesidad de combustible o protecciones aparecerán las cargas de armas de su avión. Descendé y tomá cuidadosamente estas valiosas armas.

ALEXIS LALAS INTERNATIONAL

SOCCER

Brasil 1970

En la pantalla de selección de equipo presioná R1 R1 R1, Derecha.

Jugadores de todos los tiempos:
En el menú principal presioná L2 L2 L2, Derecha.

Mejores jugadores italianos (Azzurri)
En el menú principal presioná L2, Arriba, arriba, Derecha.

STAR WARS: MASTERS OF TËRAS KASÏ:

ALTERNAR TRAJES:

Presioná L1 en la pantalla de selección de personajes.

SELECCIONAR NIVEL:

Seleccioná a Chewbacca como personaje, configurá el nivel de dificultad en "Standard", "Cambio de jugador" en "No" y "Continuación" a "No".
Completá el juego en el modo práctica o arcade.
Ahora podrás seleccionar el nivel en el modo versus.

PANTALLA COMPLETA:

Luego de elegir un personaje sostené Seleccionar + L1 + R2 y mantené los botones sostenidos hasta que comience el juego.

LUCHAR COMO STORMTROOPER:

Seleccioná a Han Solo como personaje, configurá el nivel de dificultad en "Standard", "Cambio de jugador" en "No" y "Continuación" a "No". Completá el juego en el modo arcade.

LUCHAR COMO DARTH VADER:

Seleccioná a Luke Skywalker como personaje, configurá el nivel de dificultad en "Standard","Cambio de jugador" en "No" y "Continuación" a "No".
Completá el juego en el modo arcade.
Nota: Cuando juegues como Darth Vader aparecerá el personaje oculto Mara jade en vez de su réplica.

LUCHAR COMO MARA JADE:

Configurá el nivel de dificultad en "Jedi", "Cambio de jugador" en "No" y "Continuación" a "No". Seleccioná el modo equipo y sostené L1 + L2 + R1 antes de que comience el primer juego. Vencé al equipo Empire para seleccionar a Mara Jade como personaje.

CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS Y AFINES

Tiene el agrado de invitarlo a Ud. a participar de nuestra cámara, a ser voz y voto de todas nuestras gestiones y logros en pos de un bien único y común que es:

GARANTIZAR NUESTRA FUENTE DE TRABAJO

Estamos convencidos que la unión hace la fuerza y que sin ningún lugar a dudas tenemos la razón a nuestro favor, por eso y para eso le pedimos su colaboración.

Por siempre fuimos espectadores de las decisiones de los demás, sin tener la posibilidad de expresar nuestros reclamos y necesidades.
A partir de hoy la CAVI pasa a ser nuestra herramienta mas leal, la que, con su participación, hará de nuestro rubro un ejemplo de cómo superarnos y engrandecer nuestro mercado.

Algo bueno queremos que pase y justamente nosotros, unidos, seremos los únicos impulsores de estos cambios, y sin duda los que gozaremos de los mismos.

PARTICIPE JUNTO A NOSOTROS

¡¡¡AFILIESE A CAVI!!!

CAVI

AV. RIVADAVIA 2890 - PISO 8 - OF. 703
TEL.: 154-0899808
HORARIO DE ATENCION DE 12.00 A 20.00 HS.

SECRETARIA SRA. SILVINA



Hace años que el público reclama a Sega una nueva entrega de su serie Phantasy Star (considerada por muchos como la mejor serie de juego de roles).

Desde el lanzamiento de Sega Saturn han circulado rumores sobre el lanzamiento del quinto juego Phantasy Star –a pesar de que Sega había anunciado que el cuarto era el último. Jamás se comprobó la existencia de un quinto proyecto. El clamor popular obligó al lanzamiento en Japón de una colección Phantasy Star posterior, pero esta no incluía una verdadera secuela.

Cuando Dreamcast comenzó a popularizarse, resurgieron los rumores acerca del lanzamiento de un nuevo Phantasy Star. Esta serie ha demostrado ser la preferida de los usuarios de Sega –más que otras series clásicas como Shinobi, Alex Kidd, Space Harrier o Streets of Rage. Mientras esperamos esta ansiada secuela, Eternal Arcadia parece ser el mejor juego que Sega se dispone a lanzar. Llamado originalmente Project Ares, este juego de roles Dreamcast ha sido desarrollado por el mismo equipo que creó Phantasy Star.

El juego se desarrolla en un tiempo de expediciones a ciudades construidas sobre islas flotantes. Jugarás como Vice, que junto a sus amigos Aika y Fienna, navega con el grupo Dain en busca de un nuevo continente. La nave está equipada con artillería pesada, pero sólo ataca fuerzas aéreas y militares, dejando indemnes los objetivos mercantiles. Deberás seguir esta regla para ser un Blue Sky Pirate - Pirata del Cielo Azul. Pronto te enterarás de que una enorme nación enemiga usa naves de alta tecnología para tomar las islas y colonizarlas. Eventualmente los Piratas y la nación enemiga combatirán en el nuevo continente y por el poder de las Moon Stones - Piedras Lunares (lo explicaremos más tarde).

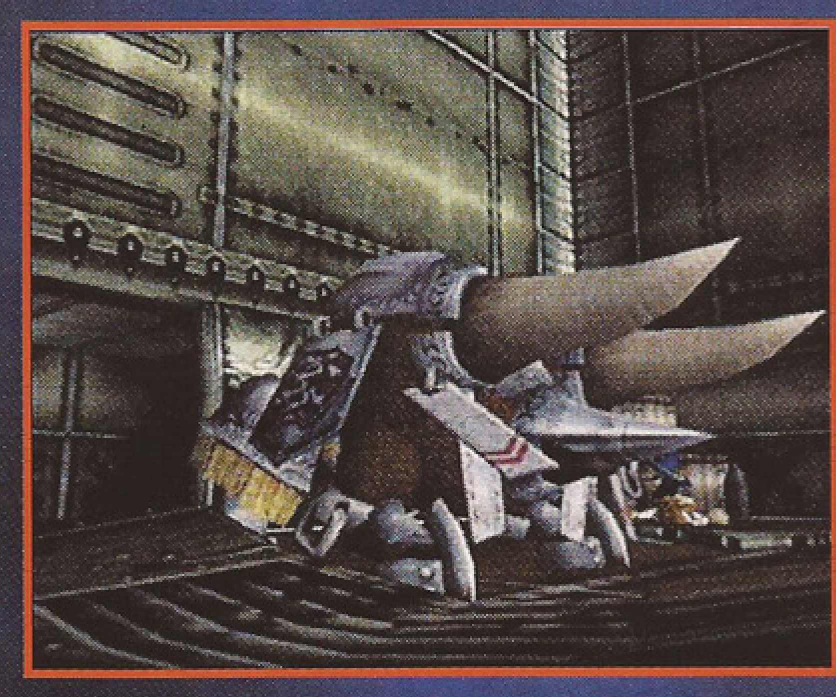
La base central de los Piratas se encuentra en una pequeña isla. La nave se guarda en una base subterránea oculta, y sólo se dejan naves pequeñas en el exterior para evitar sospechas. La isla está habitada por varias familias de granjeros, entre ellas la madre de Vice, y se dedican a trabajar la tierra. Cuando ingreses a sus casas, la pantalla no se fundirá a negro ni cambiará la escena. El techo desaparecerá y podrás ver sus interiores. Podrás desplazarte sin problemas adentro y afuera de las casas.

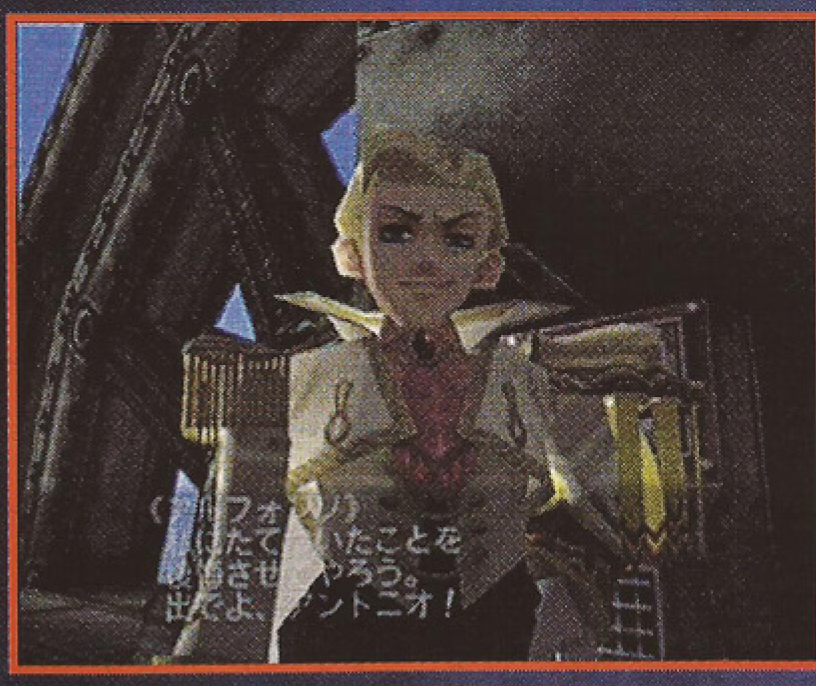
Eternal Arcadia tiene seis lunas de diferentes colores: verde, roja, púrpura, azul, amarilla y plateada. Sólo podrás ver una en el área que estés situado. Seguramente recorrerás distintas áreas de este mun-

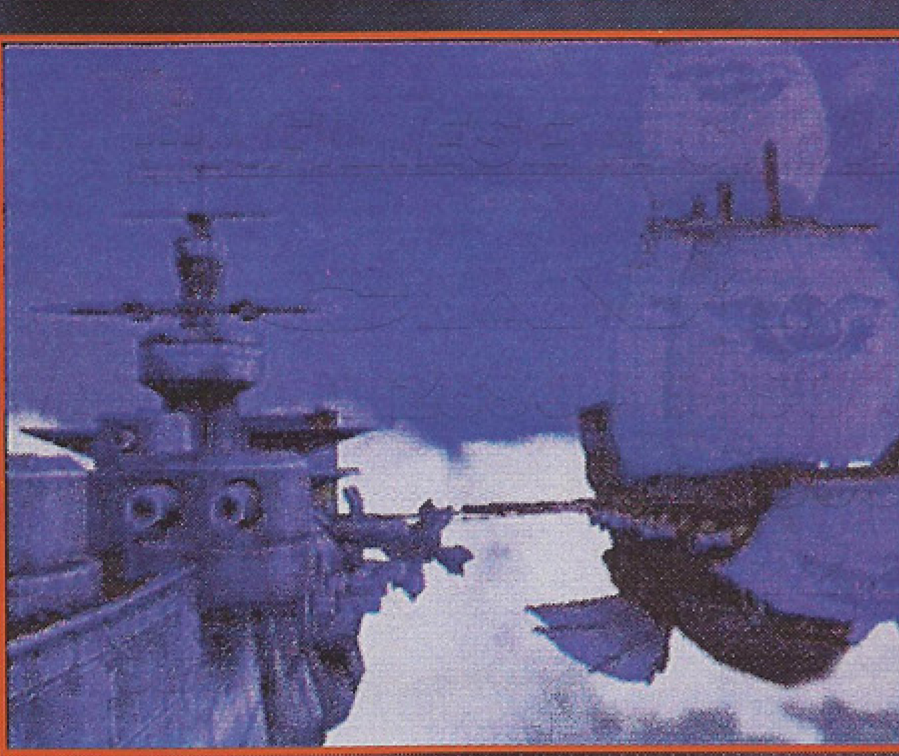
do, y podrás ver todas las lunas. A veces, de estas lunas surgirá un cometa que chocará con la Tierra. Estos fragmentos de cometas, llamados Moon Stones, no tienen un aspecto encantador, pero poseen propiedades mágicas. Se pueden usar como armas y se cotizan muy caras en el mercado. Las armas construidas con estas piedras tienen distintos elementos según la luna de donde provengan. Por ejemplo, el rojo es fuego, el amarillo luz y el púrpura hielo. Con estos elementos se pueden hacer hechizos mágicos. Con el amarillo se construye uno llamado Voltes, con el rojo otro llamado Burnie y el púrpura sirve para hechizos de hielo como el Glacie. Las Moon Stones también pueden usarse como combustible para algunas naves.

Las escenas de batalla usan el estilo tradicional con comandos brindados por una serie de ventanas que aparecen en la pantalla. Usarás diferentes armas y magia, con la ayuda de las Moon Stones, para combatir a tus enemigos. Aún no se sabe si el juego incluirá batallas aéreas, pero es muy probable que puedas dispararle a las naves de la nación rival.

Acabamos de comprar en Tokyo Game Show una demo de Eternal Arcadia que contiene un importante porcentaje del juego para poder dar una idea certera sobre el producto final. Lo primero que notarás son los gráficos y la música excelentes del juego. Los personajes están bien equilibrados, no tienen proporciones realistas ni están "superdeformados". Todos los rostros manifiestan emociones, y sus expresiones pueden cambiar con frecuencia. No hay superposición de voces, pero podrás oír los gritos y llantos de los personajes, según cual sea su situación (aún en medio de batallas). La música y los efectos de sonido tienen un gran potencial, particularmente durante las batallas, dándole al juego una atmósfera y carácter especial.







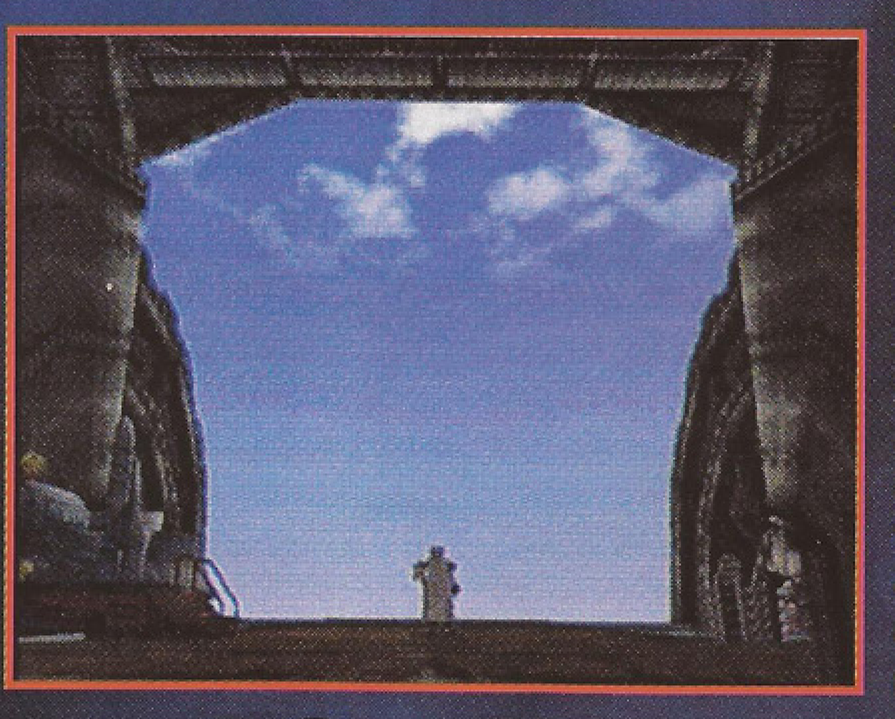
Controlarás a Vice, el personaje principal, y podrás desplazarte libremente en el mapa del terreno. Este mapa está compuesto por polígonos 3D, y podrás usar el disparador L-R (Izquierda-Derecha) para girar el ángulo de la cámara en 360°. Los ángulos de cámara resultan cómodos, aunque a veces son engañosos. A medida que avances en el juego los dominarás con mayor facilidad. Tu vista primaria será desde una perspectiva de tercera persona, pero podrás usar el botón Y para cambiar a una perspectiva de primera persona que permite un desplazamiento más libre por el terreno. Cuando ingreses a las construcciones, podrás ver los interiores y el exterior. La demo comienza en la ciudad natal de Vice, y podés visitar tiendas de ítems, hablar con los vecinos y jugar a las escondidas. Cuando concluyas estas tareas sociales, podrás dirigirte a los muelles

para tomar el timón de la nave.

Volarás de un lugar a otro atravesando el mapa del mundo. El juego pasará a usar una perspectiva similar a la de juegos de simulación-de-vuelo –o semejante al Panzer Dragoon en Sega Saturn. Los disparadores L-R se usan para cambiar la altitud, mientras que el pad analógico controla la dirección de la nave. El pad-D cambia el ángulo de la cámara para que puedas ver la nave desde atrás, el costado, la parte superior o inferior. Un cursor ubicado en la parte superior de la pantalla indicará si podés aterrizar en locaciones específicas. El único problema que advertimos es la lentitud que cobra el mapa cuando el ambiente se encuentra muy cargado de elementos. Imaginate lo siguiente: varias ciudades con cataratas, aves, desiertos con enormes montañas rocosas y zonas de asteroides –es difícil para el juego conservar un promedio de cuadro constante. Igualmente creemos que este problema se puede solucionar en la versión final. Cuando navegues por el mundo encontrarás otras naves. En la demo sólo podés conversar con sus tripulaciones, pero la versión final incluirá más interacción entre las naves. También encontrarás enemigos durante tu vuelo. Lo mejor de las secuencias de batalla es su variedad, ya que contienen más que uno o dos efectos básicos. Hemos apreciado más de seis tipos de secuencias de diferentes características.

En la batalla usarás comandos básicos como atacar, defender, usar ítems, magia (llamada Kojyutsu), ataques especiales y cargar. Una leyenda ubicada en la parte superior de la pantalla indica la cantidad de puntos de valor obtenidos por tu bando, los cuales se usarán para ejecutar ataques especiales y hacer hechizos mágicos. Además, cada personaje tiene sus Puntos Kojyutsu (KP) para hacer los hechizos. (Son como puntos de magia – MP). Sólo perderás un KP por hechizo, pero también usarás puntos de valor para realizarlos. Por ejemplo, el hechizo Burna consume dos puntos de valor y un KP de tu personaje. Para hacer un ataque especial, usará más puntos de valor. Cuantos más puntos de valor uses para un hechizo o ataque especial, más poderoso será. Los puntos de valor se rellenan de a poco luego de cada turno, pero también podés usar el comando cargar para rellenarlos más rápido. La batalla se basa en turnos, aunque se presenta como si se desarrollase en tiempo semi-real (un buen ejemplo puede ser el Suikoden de Konami en PlayStation de Sony, a un paso más lento). Además, aún cuando tu personaje haya finalizado su turno, si te acercás, podrás verlo "luchando", rechazando ataques y balanceando sus armas (aunque no puedan dañar a tus oponentes). Los efectos visuales de los hechizos y ataques especiales son fantásticos. El Fantasy VIII final tiene ataques especiales y hechizos grandiosos, pero algunos de ellos son muy extensos, especialmente luego de verlos más de doce veces. Eternal Arcadia ofrece imágenes igualmente impactantes, pero los efectos de este juego son más breves, y esto mejora su condición. Estamos muy interesados en este juego luego de verlo en acción. Haber jugado la demo aumentó nuestra excitación. Esternal Arcadia se lanzará en el verano japonés. Sega aún no ha anunciado su lanzamiento en Estados Unidos, pero se espera que lo haga en los próximos días.





PROXIMAMENTE EN TODOS LOS KIOSCOS



ACTION GAMES TE DA LA ESTRATEGIA COMPLETA DEL DRIVER, UN EXCELENTE JUEGO DE SUPER ACCION, EN VERSION MONOCROMATICA. ADEMAS TRAE UN SUPLEMENTO DE JUEGOS PARA JUEGOS PARA PLAYSTATION

EDICION LIMITADA DE 3.000 EJEMPLARES

SE AGOTA

PC

THE SIMS

¿Estás aburrido de tu rutina diaria? ¿Soñaste alguna vez con ser jugador de fútbol? ¿Querés armar un hogar como más te guste? Ahora podrás hacer todas estas cosas y mucho más escapando de tu propia vida para vivir la de otros. The Sims es el nuevo juego intrigante de los creadores del Sim City. Esta vez apuestan más fuerte y se focalizan en la simulación del sistema más complejo que se conoce: ¡el ser humano!

The Sims se sumerge en los enredos de la vida cotidiana. Primero, deberás decidir qué tipo de persona deseas ser y con cuántas personas querés convivir en tu casa. Luego deberás hacer feliz a tu familia manteniéndolos bien alimentados, entretenidos y motivados. No es tan fácil como parece. Como en la vida real, sucederán hechos inesperados que alterarán el curso normal de los eventos. Incendios, robos -hasta pueden ocurrir muertes que producirán severas consecuencias en el destino del juego.

También deberás considerar diversos aspectos sociales. Un jugador bien relacionado tendrá varios amigos y será capaz de mantener una pareja estable. Equilibrar todos estos asuntos es muy complicado, pero dispondrás de distintos elementos necesarios para sacar las cosas adelante como en la vida real. Para satisfacer tus necesidades básicas, y progresar lo más posible en tu opción de vida, te daremos estrategias y consejos que pueden ayudarte a mantener tu hogar.



Creación de tu Familia

Si querés ahorrar en gastos, comenzá por crear un par de adultos o sólo uno. Podés crear unas cuantas familias y casas en tu vecindario a tu gusto. Al principio te conviene olvidarte de tener hijos y focalizarte en la relación con tu esposa/o o vecinos. Si creás una variedad de sims (personajes) solteros y casados, podrás expandirla en el futuro. El porvenir presenta distintas posibilidades, entre las que se incluyen el casamiento, mudanzas o tener hijos. En esta primera sección, analizaremos sims solteros y casados, cómo se deben relacionar con los parientes y consejos para manejarse en diferentes escenarios.

General

Hay modos de mantener contentos a los tuyos sin ofrecerles sofás o videogames sofisticados. En este juego podrás hacer una variedad de cosas con tus semejantes que pueden mejorar tu carácter y el de ellos. Entretenete o bailá con los tuyos para subir los niveles de entre-

tenimiento, evitá los roces para aumentar el confort y alentalos cuando tengan un mal día o incrementá los niveles de su temperamento. No siempre es aconsejable colocar a su sim delante de la TV para entretenerlo, y aunque ayude, es mejor dejar que los sims se entretengan mutuamente para mejorar sus estados de ánimo y relaciones.

Soltero

Si decidís ser un soltero masculino o femenino, podrás construir una pequeña casa, que te permitirá ahorrar dinero en el proceso de construcción. Una sola persona no necesita tanto espacio como una pareja, y se preocupará menos de problemas conyugales, concentrándose en el trabajo, lo cual puede posibilitarle aumentar sus ingresos. Las relaciones pueden estorbar su carrera, y mantenerte soltero te permitirá progresar en tu carrera mucho más rápido.

Esto no implica que no puedas relacionarte con tus vecinos, sólo que te conviene mantener relaciones distantes. Mejorá tu entorno social invitando a alguien de vez en cuando o participando de actividades grupales. Una relación cortés y no muy intensa te será útil cuando necesites amigos para progresar en tus futuros empleos.

A medida que progreses en tu carrera, desearás incrementar tus relaciones en el vecindario para mejorar tu posición en lo que respecta a amistades. Estas relaciones pueden demandarle mucho tiempo si lo hacés todos los días, tratá de mantener una buena relación pero no te relajes, no te conviene charlar toda la noche con ellos. Si ponés mucho empeño en mejorar tus relaciones sociales, perderás terreno en otras áreas como higiene, sueño, diversión o alimentación; y esto no beneficiará a tu vida profesional. Recordá que las buenas relaciones no se dan de un día para otro, y la paciencia es fundamental para mantener relaciones exitosas.

Luego de estabilizar tus relaciones con los vecinos, podrás acercarte más a ellos. Aparecerán oportunidades de enamorarte y quizás poner fin a tu vida de soltero. Para consejos matrimoniales, mirá la sección Matrimonio y Mudanzas.

Parejas

Las parejas querrán construir una casa más grande para no estar tan apretados. Si uno de tus dos sims gana el dinero suficiente para mantener a ambos, podrás optar por librar a uno de ellos de la vida laboral. Esto le dará tiempo libre para hacer los quehaceres domésticos. Una esposa sin trabajo se puede ir a la cama un poco antes que el marido, y levantarse temprano para prepararle el desayuno antes de que su esposo vaya a trabajar. Quien no trabaje deberá mantener la limpieza de la casa. Durante su tiempo libre, tu sim podrá cocinar o aprender oficios técnicos para prevenir incendios o reparaciones costosas.

Si elegís dos sims que trabajan, deberás tener en cuenta unas cuantas cosas. Primero, asegurate de dedicar su tiempo libre a su pareja. Un par de besos y abrazos pueden ayudar a mejorar la relación.

Bebés y Niños

Los niños pueden ingresar en cualquier momento en tu vida simulada. Podés agregar un niño al inciar el juego, adoptar uno más tarde o tenerlo cuando gustes. Si no deseás comenzar con un niño, deberás atravesar un par de escenarios antes de acceder a la ocasión de tenerlo por tu propia cuenta.

Si elegís una vida de soltero o compartir el hogar con una persona de tu mismo sexo, también tendrás la oportunidad de adoptar un hijo. Antes de aceptarlo, deberás asegurarte de poder mantenerlo. No podrás hacer demasiado para convencer a la agencia de adopción y forzar tu llamado telefónico (debés tener teléfono para adoptar un hijo). El llamado aparecerá en el juego de manera casual; si estás preparado para tener un hijo, está atento al teléfono.

Las parejas heterosexuales pueden obtener



PC

un hijo por otros medios. Primero deben enamorarse (llegar al estado amor en la relación), y luego ser apasionados con sus amantes. Con abrazos y besos accederás a la oportunidad de tener un hijo. No podrás decidir su sexo pero sí el nombre.

Luego de tenerlo, cuidar a tu bebé no será una tarea fácil. El bebé debe recibir un cuidado intensivo por tres días seguidos antes de ser un niño independiente. Hay tres cosas que debés tener en cuenta con tu bebé: la alimentación, jugar con él y cantarle. Si el bebé llora, intentá consolarlo de la siguiente manera:

1. Alimentalo; si el bebé llora lo más probable es que tenga hambre. Si alimentándolo no lográs callarlo, deberás recurrir al paso dos.

2. Intentá jugar con el bebé. Si no jugás con él, tu bebé se sentirá olvidado. Prestale más atención, y si esto no funciona, dale de comer otra vez.

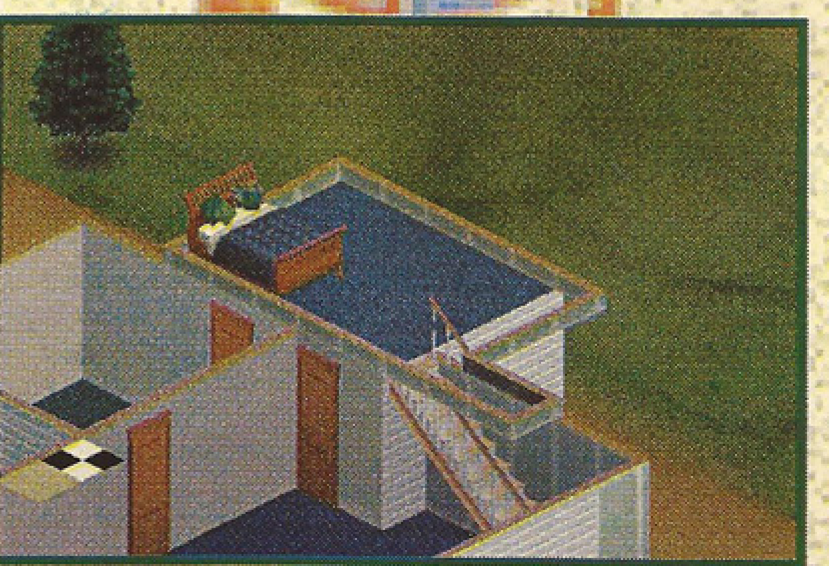
3. Por último, cantale alguna canción de cuna. Un bebé no puede dormir con el estómago vacío, de modo que no atenderá a tu canción si tiene hambre. Luego de alimentarlo y jugar con él, cantándole lograrás que deje de llorar y se duerma.

Cuando el bebé se convierta en un niño (o si adoptaste un niño) podrás manejarlo con el panel de control. Un niño es menos dependiente de sus padres. No puede tener trabajo pero traerá el boletín de la escuela. Un omnibus escolar se presentará en su casa a las 7:00 am. Dejá un reloj despertador junto a su cama para darle tiempo a tomar el autobus. Tratá de ofrecerle todo lo necesario antes de que se dirija a la escuela. Al regresar de la escuela, ofrecele la merienda. Cuando termine, permití que estudie (necesitará una computadora o una biblioteca para hacerlo). Luego de que termine de estudiar, dejá que juegue el resto de la noche. No te olvides que debe bañarse, comer, ir al baño, tener vida social, etc. Mandalo a dormir temprano para que tenga más energía en la escuela.

Si no deseás tener hijos, tendrás la opción de descuidarlo y dejar que falte el colegio hasta que su estado de clase llegue a la F. Los militares podrán reclutarlo en un bonito campo de entrenamiento. Luego de su partida, podrás vender sus pertenencias por una parte de su valor.

Asignación de Atributos Específicos

El aspecto de tu familia no es importante, pero sí saber cómo asignarles atributos específicos. Según cuál sea el tipo de familia que deseás crear, asignarás puntos a diferentes niveles. A continuación describiremos los atributos y los modos de asignar puntos:



Prolijidad

Define si tu sim será pulcro o desaliñado. No necesitás asignarle demasiados puntos a este atributo. Conviene contratar a una empleada doméstica y olvidarse del asunto.

Audacia

Determina la timidez de tu sim. Aquí necesitarás bastantes puntos, ya que resulta fundamental para su carrera y vida social. Si decidís darle menos puntos tus sims dejarán de ver TV para dedicarse a hacer cosas más productivas.

Actividad

Un sim más activo hará más cosas con su energía. Si a tu sim lo despiden del trabajo, es imprescindible tener muchos puntos en este rubro. También mejoran levemente la calidad de su trabajo.

Simpatía

Hay sims que aman jugar y bromear. Muchos puntos en este rubro lo harán más divertido, y todos querrán relacionarse con él.

Humor

A nadie le gusta salir con un gruñón. Si no asignás bastantes puntos de humor a tus

sims, siempre aparecerán malhumorados y no tendrán éxito en sus relaciones sociales. Los malhumorados se pelearán todo el tiempo y también disminuirá su rendimiento en el trabajo.

Distribuí los puntos según el estilo de vida que deseás darle a tu sim. Recordá que la prolijidad no es importante siempre que contrate a una empleada doméstica. Los otros atributos son fundamentales, y los asignás de acuerdo a las características que pretendas imprimirle a tus sims.

Construcción del Hogar

La construcción del hogar de tus sims por sí sola merece la compra del juego. Es muy difícil construir una casa amplia y con las comodidades necesarias para tu familia cuando se está escaso de dinero. Aquí te enseñaremos a usar las herramientas básicas del juego para construir una buena casa. También te mostramos el modelo de casa más efectivo que te orientará a elegir los mejores materiales.

Items y Herramientas para la Construcción del Hogar

Terreno

La mayor parte del vecindario es llana, pero hay algunas excepciones. A la hora de nivelar el terreno, recordá que el exceso de nivelación puede resultarte caro. Nivelá el terreno que necesitás y dejá el resto. Si tu terreno tiene partes llanas y otras desniveladas, usá las llanas primero, luego fijate si necesitás nivelar más terreno. También podés elevar o bajar el terreno si lo deseás, pero esta técnica es muy costosa y poco efectiva.

Agua

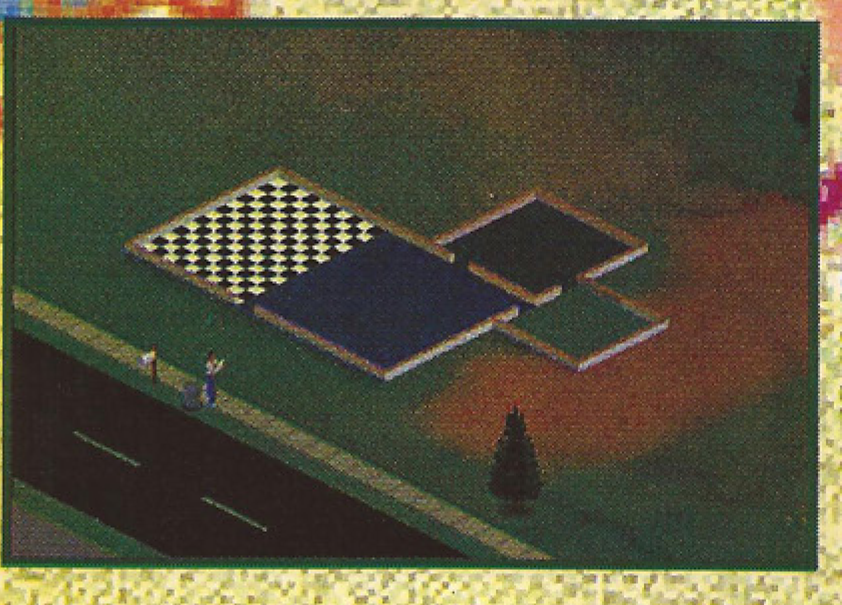
Las piletas cuestan $75 por metro cuadrado, y pueden hacerte feliz si decidís hacer una amplia y lujosa. Hacé una pequeña para empezar, y luego agrandala si querés.

No podrás salir de tu piscina a menos que compres una escalera. Si no tiene un trampolín podés usar la escalera para ingresar a la pileta.

El trampolín brinda un modo más rápido y entretenido de sumergirse en la pileta. Su precio de $300 no es muy accesible. La escalera es una alternativa más barata.

Paredes y Vallados

Las paredes cuestan $70 por metro cuadrado. Diseñá tu casa de modo que tenga la menor cantidad de paredes o divisiones posibles. La mejor manera de ahorrar aquí es no separar áreas, comenzando por la cocina y el living.



Las cercas de estacas pueden mejorar la fachada de ambos frentes. Pueden parecer desprolijas adentro; pero al menos cumplirá el sueño de tener un jardín con vallado blanco.

Las balaustradas Monticello y de hierro forjado cumplen exclusivamente una función decorativa. También podés agregarle a tu casa balcones o patios. Ambos cuestan $45 por metro cuadrado.

La primera de las tres columnas es la de madera y amaranto. Las columnas son sostenes de balcones o le dan a tu casa un toque de distinción. Si buscás una alternativa económica, elejí esta columna. Es bonita y suple perfectamente a un balcón. También ahorrarás dinero y podrás agregarle otras cosas a tu hogar. La columna de madera cuesta $70.

Si buscás algo más elegante, podés elegir la columna iónica Zorba a $80. Es ideal para una casa blanca y su precio no es exorbitante.

La columna final cuesta $100. Es la más cara pero su ladrillo es perfecto, especialmente si tenés una casa de ladrillo rojo. La columna de ladrillo Chester no viene en color tostado.

Empapelado

Ningún modelo de empapelado tiene ventajas especiales. La única diferencia es el precio, que oscila entre los $4 y $14. Los modelos exterior y de fantasía son los más caros, y se puede elegir entre varios más baratos. Tené en cuenta tu presu-

puesto a la hora de la elección. Si querés, podés desecharlos y no empapelar tu casa. Se verá fea, pero podrás focalizarte en otras áreas del hogar.

Escaleras

También la única diferencia entre una y otra está en el precio. Una escalera más cara no aumentará el espacio de ninguna habitación. Cuando adquieras una, basate en tu presupuesto y en el aspecto general de la casa. Hay de $900 y $1.200, y cada una es distinta del resto.

Chimeneas

La chimenea Modesto de losa es bonita y económica, cuesta sólo $600. Es tan confortable como las otras chimeneas, y aumentará el nivel de satisfacción de tu casa a tres. Si deseás confort y estilo, y estás corto de guita, esta chimenea es perfecta para vos, fierita.

La Bostonian (suena a verreta, pero no) trae el aspecto rústico del ladrillo al interior de tu hogar. Su nivel de satisfacción es cuatro, pero su precio es $1.000. A menos que seas un fanático del ladrillo, otras chimeneas se ajustarán más a tus necesidades.

Si buscás un aspecto pulido y buena satisfacción a un precio razonable, adquirí la Worcestershire. Su color pizarra es atractivo y su nivel es siete. Esta es la mejor oferta si buscás una chimenea de primera categoría.

La mejor chimenea es muy cara. Esta hermosa pieza sale $3.000 pero tiene el nivel más alto de satisfacción (nueve). Si estás pasando por un período de bonanza, esta es la mejor opción. En caso contrario, elejí alguna de las otras tres. Tenés que estar muy bien económicamente para decidirte por esta.

Plantas

Las plantas mejoran el aspecto de tu hogar pero no ofrecen otras ventajas. Algunos sims disfrutan de regar las plantas, pero las mejores cuestan caras. Si querés agregarle color a tu jardín, podés comprar flores baratas. No compres plantas o árboles que valgan más de cien dólares hasta que puedas darte el gusto. Recordá que las plantas deben regarse, y deberás hacerlo por tí mismo (lo cual puede ser una pérdida de tiempo), o contratar a un jardinero que lo hará cada tres días a $10 la hora.

Pisos

Los pisos no agregan espacio al hogar. Podés elegir según tus preferencias. Hay pisos de maderas para halls, balcones, cocinas, baños y patios. Colocá alfombras en las habitaciones, el living y la sala de juegos. Los pisos de madera agregan estilo al aspecto de tu hogar. La única limitación aquí es la billetera.



Puertas

Podés usar puertas de nogal para las habitaciones interiores y exteriores, pero son mejores para los ambientes internos. Cuestan $100 y son buenas para quien desea privacidad a un precio económico.

Si no buscás privacidad en un ambiente particular, como la sala de juegos o el comedor, agregá una puerta con marco de arce. El precio es de $150. Si andás corto de guita, no agregues puertas ni paredes, dejá los dos ambientes sin una pared de por medio. Podrás hacer otras cosas más urgentes con tu dinero y agregar paredes más adelante si querés.

La combinación de una puerta con ventana enrejada es una buena idea para una puerta principal o trasera. Permite que entre luz durante el día, y agrega estilo por un poco más de dinero. Cuesta $200.

La puerta Windsor es quizás la más linda. También tiene una ventana que permite el ingreso de luz. Si buscás una puerta más suntuosa y oscura, no lo dudes. Sale $300.

La Monticello es la reina de las puertas. Tiene varias ventanas para dejar paso a la luz. Podés agregar dos ventanas Monticello cerca de la puerta del frente para darle a tu casa un estilo único. Su precio es bastante elevado a $400.

Ventanas

Una ventana económica y buena es la ventana fija de panel simple. Cuesta $50 y da paso a la luz perfectamente.

La ventana de colgadura simple sale un poco más, $55, y es excelente para colocar sobre sofás, camas, mesadas y otros ítems del hogar.

Una ventana privada es buena para el baño. Mantiene a raya a los vecinos mirones y deja entrar bastante luz. Su precio es de $60.

Si buscás que entre mucha luz en el living o tu estudio, una ventana amplia de vidrio es lo ideal. Se extiende del piso al techo y, por supuesto, no da privacidad. Sale $65.

La ventana El Sol es una buena alternativa para quien busca algo menos cuadrado. Su marco rectangular permite privacidad y buena iluminación. Su precio es un poco alto, $80.

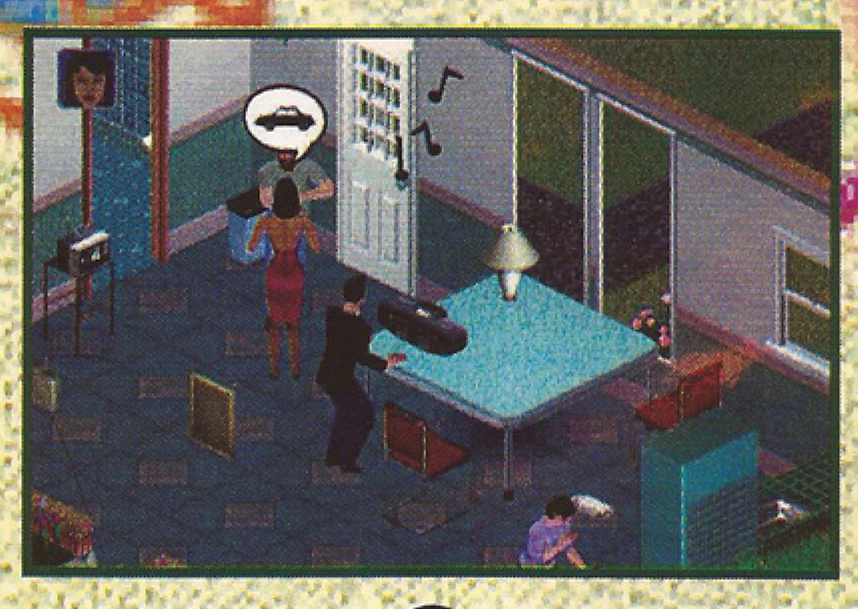
Si querés darle a tu casa un toque Monticello, la ventana Monticello es perfecta para la cocina, las habitaciones o el living. Cuesta $110 pero no ofrece más luz que la de colgadura simple.

Si buscás una ventana menos blanca, la Windsor, y la fija son tus únicas opciones. La Windsor tiene más estilo pero cuesta más del doble, $120.

La Monticello grande es excelente para habitaciones que deseás bien iluminadas y tiene el aspecto redondeado más elegante. También es la más cara, sale $200.

Techos

Los techos no cuestan nada y pueden modificarse para darle a tu casa un aspecto único que la destaque. Podés elegir cuatro modelos diferentes y tres pesos. Probá distintas combinaciones hasta encontrar el techo adecuado para tu hogar.



Modelos

Es fundamental elegir el esquema adecuado para tu casa. Una distribución simple de las habitaciones ayudará al desplazamiento diario de tus sims, les resultará más fácil hacer sus actividades y les ahorrará tiempo. Una mala ubicación puede estorbar el rendimiento de los sims, y fácilmente perderán felicidad y dólares.

Ambientes esenciales del hogar

Cada casa tiene cuatro áreas básicas: el baño, la habitación, la cocina y el living. A continuación indicamos lo mínimo que debe contener cada área.

Baño: debe tener pisos sólidos de mosaico y contener un tocador, un inodoro, un espejo, una bañadera o ducha. Si decidís tener un sólo baño, instalalo en el área del living principal. Quizás desees tener otro baño en una habitación. Colocá ventanas en las paredes que den al exterior.

Habitación: debe tener un espacio adecuado y suficiente para contener una cama doble, aún cuando comiences soltero y con una cama simple. También podés incluir un escritorio, armarios y un reloj despertador.

Living: un buen living debe tener por lo menos un sofá, pisos alfombrados, buena iluminación y algún televisor. Dado que aquí deberán entretenerse la mayoría de tus invitados, asegurate de tener espacio suficiente para que se sienten o puedan movilizarse cómodamente. También colocá todas las ventanas que consideres necesarias para hacerlo luminoso.

Cocina: La cocina debería tener piso de mosaico sólido. Es fundamental para prevenir las llamas cuando algo se quema por accidente. Tratá de que esté lo más cerca posible del living, ya que deberás servir comidas a tus invitados que generalmente estarán ahí. Las cocinas deben tener una heladera, cesto de basura, estantes, pileta, un extractor de aire, una mesa y sillas.

Modelo de Hogar

Es conveniente crear una casa con tres ambientes principales. Una habitación, un baño y un ambiente rectangular con la cocina de un lado y el living del otro. Comenzá por el piso del living. La alfombra debería ser de 7x6. Es aconsejable que el frente de la casa no esté más allá de tres o cuatro metros del camino. Recordá que querrás colocar la puerta principal enfrente de la casilla de correo y el canasto para la basura. Recorrerás el área varias veces por día, y teniendo la puerta cerca

ahorrarás tiempo. Luego de colocar la alfombra, desplazá los mosaicos a un lado de la alfombra marcando un área de 5x6. Esta será tu cocina.

Continá con la habitación. Desplegá los mosaicos de alfombra nuevamente y diseñá un cuadrado de 5x5 sobre el living al nivel de su área exterior. Finalmente construya un cuadrado de mosaicos de cerámica de 4x4 que encajá en los bordes externos de la habitación y el living, marcando dos mosaicos por cada área. Esto te permitirá hacer una doble entrada al baño: una desde la habitación y otra desde el living.

Luego de hacer los pisos, deberás colocar las paredes. Colocá paredes alrededor de los bordes exteriores. Luego procedé a cerrar la habitación y el baño. Colocá revestimientos de aluminio en las paredes exteriores, cuestan sólo $7 por cada sección de pared. Luego agregá tu empapelado favorito de $4 en todas las habitaciones. Después colocá la puerta del frente lo más cerca posible de la casilla de correo, otra puerta entre el living y la habitación y las dos puertas del baño.

Pronto advertirás que tu casa se ve oscura y tenebrosa por dentro. Correjí el problema agregando ventanas. Colocá al menos una ventana en la habitación y el baño, e intentá distribuir tres, entre la cocina y el living.

Tu casa ya está lista para ubicar los muebles y enseres domésticos. Ubicá un tocador en un rincón del baño y una ducha al lado del tocador. En la pared siguiente instalá el inodoro y un espejo (¿Y el bidé?). Luego colocá una lámpara en un espacio libre contra la pared.

En la habitación, simplemente ubicá la cama en el rincón opuesto a la puerta y un escritorio lo más distante posible de la cama. No te olvidés de colocar el despertador sobre el escritorio. Finalmente, instalá una lámpara al lado del escritorio.

El living requerirá un televisor en un rincón y un sofá o dos contra la pared del fondo. Colocá una silla decente cerca del sofá y una lámpara entre ambos. Quizás quieras comprar una biblioteca y colocarla en frente de la silla. Cuando aumente tu capital, podrás agregar adornos como peceras y equipos de música en los lugares restantes.

La cocina debe tener una heladera contra la pared del fondo y dos mesadas. Ubicá la pileta en la mesada más cercana. Junto a la otra mesada instalá el horno. Finalmente, colocá un cesto para la basura y una lámpara alineada con la mesada principal. Ubicá una mesa distante de los demás muebles y las sillas requeridas para la cantidad de gente que vive en tu casa.

Agregar un Segundo Piso

Cuando tu familia crezca, deberás planificar un segundo piso para tu pequeño hogar. Allí puede haber una o más habitaciones, según cuál sea el aumento de los integrantes de tu familia. Comenzá por extender el living más allá de su borde exterior con un nuevo piso de 1x5. Removè las paredes y levantalas nuevamente en el borde exterior del living. Colocá una escalera en la nueva extensión. Clicá el ícono de segundo piso y agregá una alfombra de 4x5 (según cómo hayas configurado tu casa, este ambiente estará arriba del baño o la habitación principal). Luego de concluir el piso, agregá más paredes y el empapelado necesario. ¡Listo! Ya tenés tu segundo piso. Cuando aumenten todavía más tus requerimientos de espacio, simplemente agregá un hall a lo largo del borde superior del área living/cocina y diseñá las habitaciones que necesites.

Consejos para ahorrar dinero

Siempre considerá cuál es el modo más económico de mantener a tu familia. A continuación nos referiremos a ciertos temas fundamentales a los que deberás prestar atención luego de construir tu casa. Te aconsejaremos cómo te conviene comprar los objetos que harán de tu casa un sitio agradable. Esta sección es una guía que abarca todos los ítems del juego. Primero nos concentraremos en los modos más ahorrativos de hacer tu hogar confortable hasta que puedas abastecer tu hogar con más comodidades.

Comida

La comida será siempre tu prioridad principal. Comprá una heladera económica para que tu sim no se muera de hambre. Si deseás ahorrar dinero y evitar que tu sim se acerque a la heladera cada cinco minutos deseleccioná "libre" en el menú de opciones. Así podrás controlar a tu sim y elegir cuándo le toca comer.

Higiene

Asegurate de comprar toallas y toilets para mantenerte limpio y controlar tus niveles de vejiga.

Reposo

Si querés conservar altos los niveles de confort prestá atención a los sofás, camas y sillas. Los sofás más caros aumentarán tus niveles de confort y energía más rápido que los baratos. Comenzá por los muebles más económicos; no subirán tus niveles a toda velocidad pero cumplirán bien su función.

Iluminación

Es fundamental tener los ambientes bien iluminados. Podés hacerlo con ventanas y lámparas. La mayoría de las ventanas son caras, elejí un par por habitación y luego agregá más si querés. También podés comprar lámparas de mesa o veladores económicos. Siempre elejí los más económicos. No aumentarán mucho el nivel de las habitaciones, pero proveen suficiente luz para comenzar.

Entretenimiento

Mantené a tu sim entretenido lo más que puedas. El entretenimiento más barato es una esposa. Viviendo en pareja, podrán entretenerse con la opción entretener del menú conversar (chat). Esta opción puede o no aparecer, los niveles de entretenimiento definirán si se ha divertido o no. Otra forma de entretenerse es contándole un chiste a tu esposa.

Hay otras formas de entretenimiento que te costarán más caras. Si no podés entretenerte con tu esposa o compañía, podés comprar varias cosas para tu hogar. Si estás apretado de dinero ítems baratos como pinturas y peceras aumentarán tus niveles de entretenimiento. Si buscás algo electrónico, y no podés pagar lo mejor, podés comprar un TV blanco y negro o una caja de sorpresas.

Si tenés más dinero, podés probar con un TV de 27 pulgadas o un equipo de música económico. En cualquier caso, debés mantener entretenidos a tus sims para que mejoren su caracter y su rendimiento laboral. Hacé lo que sea para mantenerlos felices, viendo la TV o bailando acompañados de buena música.

Herramientas

Antes de comprar herramientas, probablemente quieras adquirir utensilios de cocina. Las mesadas son necesarias, pero elejí las más baratas. Hay varios utensilios que podés agregar a tu cocina y usarlos como superficies semejantes a mesadas. Al principio no precisarás tantas cosas. Comprá la heladera y un horno. También necesitarás una cafetera (para desayunar antes de ir a trabajar) y una pileta (la simple, no la doble). Podés lavar los platos en la pileta o dejarlos para después. Si elegís esta opción, te recomendamos contratar a una empleada doméstica para mantener tu casa limpia.

Recursos laborales

Todos los días te llegará el diario de manera gratuita. No te olvides de leerlo por lo menos cada dos días. Si no arrojás los diarios viejos no te llegarán los nuevos. Cuando tengas que buscar trabajo, al comienzo, el diario no te ayudará demasiado a encontrar uno decente. Si te las ingeniás para comprar una computadora, accederás a un listado de trabajos más amplio. Deberías encontrar alguno que ofrezca $240 por día. Si conseguís este trabajo, podrás progresar mucho más rápido (asumiendo que logres ascender un par de veces).

A medida que te aumenten el sueldo, podrás vender tus muebles por una fracción del precio original. Cuanto más uso tenga un ítem, menos valdrá. La venta de objetos es una buena idea, pero sólo cuando vendés los ítems que vas a reemplazar (por ejemplo, vender el viejo TV blanco y negro para adquirir uno color de 27 pulgadas).

Presupuesto

En The Sims siempre deberás manejar un presupuesto, especialmente durante los primeros años. Comenzarás con apenas $20.000, de modo que no podrás consumir como un fanático. Para elevar tu presupuesto, buscá un trabajo y progresá hasta llegar a jefe. En esta guía te daremos consejos para lograrlo. Primero veremos cómo administrar tu dinero en el hogar ahorrando lo más posible.

Ingreso

Al comienzo, no conviene gastar mucho dinero. Debés ser precavido y ahorrar cuanto puedas. El diario difícilmente da acceso a trabajos bien remunerados. Si por casualidad tenés una computadora, es probable que en-

cuentres mejores trabajos. Debés estudiar y desarrollar tus habilidades para progresar en el trabajo. Pensá, en cuáles son las habilidades más importantes para la carrera que has elegido. Luego procurá mejorarlas. A continuación te sugerimos algunas tácticas para mejorar en tu trabajo; recordá que el sim las aprovechará o no según el estado de ánimo en que se encuentre.

Mecánico - Comprá y estudiá un manual de Mecánica.

Cocina - Comprá y estudiá un manual de Cocina.

Lógica - Comprá un tablero de ajedrez y dos sillas. Jugá solo o con un compañero para aumentar tu capacidad de lógica.

Carisma - Comprá un espejo y parate en frente el tiempo suficiente para mejorar tu carisma.

Cuerpo - Hacé natación o usá el gimnasio para mejorar tu cuerpo.

Creatividad - Tocar el piano o pintar puede aumentar la creatividad. También podés vender las pinturas, que pueden aumentar sus precios cuanto mejor pintes.

Gastos

Ya sabés que si mejorás tus ingresos, podrás comprar más cosas para tu hogar y realizar algunos cambios. Los muebles nuevos pueden ser muy caros; nunca te olvides de vender los viejos primero. Esto incluye los empapelados, y las mismas paredes. Nunca gastes toda tu plata de una vez. Los Sims deben comer y pagar las cuentas que llegan a su buzón cada tres días. Cuantas más cosas tengas, mayores serán los impuestos. Si no los pagás, ya sabés quién golpeará a tu puerta. (hacele caso a chupete, pagá tus impuestos)

Tenés el teléfono para solicitar servicios. La policía y los bomberos no cuestan nada a menos que hagas falsos llamados; si los hacés, no te asombres cuando te llegue una tremenda multa. Si estás muy ocupado, te convendrá contratar a una empleada doméstica, que normalmente cuesta $10 la hora. Puede venir todos los días y ser despedida cuando usted lo considere oportuno.

Suerte

No siempre confiarás en tu buen trabajo para ganar dinero. Mantenete alerta al teléfono, nunca se sabe quién puede llamar: puede ser la lotería, una firma de inversiones o la agencia de empleos que te avisa de un puesto superior. El progreso en los negocios también te puede dar el efectivo que necesitás para hacer mejoras en la casa. Un poco de suerte y mucha paciencia es la fórmula exacta, pero necesitás tiempo para concretarte.

Carrera

Preparación

A medida que avances el juego, deberás adaptarte rápidamente a las necesidades de tus sims. Esto puede resultar difícil, pero si te esforzás, podrás mantenerlos felices la mayor parte del tiempo.

Es importante que tu sim se bañe al menos una vez cada dos dias. Si se encuentra muy apretado de tiempo y no puede bañarse en un día particular, no te preocupes. Sólo asegurate que sus niveles de higiene no decaigan demasiado, ya que puede afectar su carrera y vida social. También es conveniente hacerlo de noche (o de día si trabaja de noche) en vez de antes de salir a trabajar.

Los despertadores son baratos y sonarán dos horas antes de salir al trabajo (si no te olvidaste de programarlo). Un despertador lo mantendrá atento y evitará que llegue tarde al trabajo. Las dos horas pasarán rápido, le conviene hacer sus cosas (ducharse o usar el baño) antes de acostarse la noche anterior.

Querrás hacer tus cosas por orden de prioridad. Si a la noche los niveles de tu sim se encuentran bien, hacé que estudie o desarrolle una actividad que lo ayude a aprender las habilidades particulares que necesita para su trabajo. Hacé las cosas de manera lineal. No camines de un lado a otro de la casa porque perderás tiempo. Cuando construyas tu casa, ubicá el baño y la cocina lo más cerca posible de las habitaciones de las personas que trabajan.

Finalmente, no permitas que su trabajo lo absorba al punto de dejar de lado las relaciones con sus amigos y la familia. Si su esposa tiene horarios diferentes a los suyos, y la ve sólo una o dos horas por día, entonces su matrimonio está en problemas. Unos cuantos abrazos, bromas y besos ayudarán a mantener su relación conyugal. Con respecto a los amigos, tratá de alternar días entre el estudio y la vida social.

Vida Social

Si te proponés tener amigos, te conviene crear y

atraer varias familias a tu vecindario. No podrás llamar a tus vecinos inmediatamente después de mudarte, es probable que ellos se acerquen pronto. Saludalos cuando llamen a tu puerta o pasen junto a tu casa. Podrás llamarlos por teléfono en cualquier momento. Querrás hablar con tus amigos casi todos los días. Hacerlo te ayudará en tu carrera y mantendrá alto tu medidor social.

Una buena manera de hacer amigos es participar de actividades sociales como natación, basquet, ir a los videogames o bailar. Cuando se acerque la amistad, tu medidor crecerá, dándole un status de amistad, y quizás de amor. Podrás hacer varias cosas con otros sims. A continuación te ofrecemos algunos consejos que pueden ayudarte en tus relaciones y a involucrarte en actividades sociales.

Primero, dedicate a algo accesible a múltiples personas. Esto puede ser conversar en un sauna, nadar o jugar al pool. Si estas actividades son muy caras para vos, prepará una comida e invitá a tus amigos a cenar. Podrás conversar con ellos después de la cena.

No dejes que tus vecinos estén parados mucho tiempo. Asegurate de que se sientan cómodos y puedan relajarse. Ponete cómodo vos también y conversá con ellos, subiendo a la vez tus niveles de confort.

Cuando intentes hacerte amigo de un vecino, no te apresures. Que en tu menú chat aparezcan las opciones abrazo, broma, beso o cosquillas no implica que tu vecino no lo rechace. Las buenas conversaciones se dan lentamente. Si te equivocás haciendo algo incorrecto en un momento inoportuno, tu medidor de amistad puede caer varios puntos, según cual haya sido tu acción.

Matrimonio y Mudanza

Ofrecer matrimonio o invitar a un sim a vivir con vos es muy importante. Antes de hacerlo, asegurate que tu relación es muy buena. Aún habiendo alcanzado el status amor, pueden surgir problemas en la convivencia. Tratá de estar con el sim la mayor parte del día y podrás hacer la pregunta en cualquier momento. Casarse o compartir la casa con amigos aliviará tus gastos. Pero tené cuidado - no invites a alguien que pueda terminar siendo una carga.

Con más sims tendrás más gente para controlar, y esto puede resultar difícil. Si hay tres o más adultos viviendo en la casa, hacé que todos trabajen excepto uno que puede quedarse a cocinar y limpiar. Esto redundará en mayores ingresos y más tiempo libre para tus sims. También puede desarrollar habilidades si no está trabajando y hacer que el sim desocupado trabaje cuando sus habilidades se encuentren altas. Así ascenderá rápidamente en su carrera y aumentará su sueldo.

Trucos

En cualquier instante del juego podés presionar shift+ctrl+C para que aparezca un comando especial. Tipeá los siguientes comandos para activar los trucos correspondientes:

1.000 dólares: Tipeá "klapaucius" para recibir instantáneamente 1.000 dólares.

7.000 dólares: Tipeá "!;!;!;!;!;!;!" inmediatamente después de activar el truco de 1.000 dólares para recibir 7.000 más.

Cambiar tiempo: Tipeá "set_hour XXXX", donde X equivale a la hora en formato de 24-horas (por ejemplo, 0800 para 8:00 am.).

Herramienta Agua: Tipeá "water_tool" y su cursor pasará a ser una herramienta de agua que ubicará agua donde te parezca necesario.

Mostrar Personalidad: Tipeá "interest" para mostrar características seleccionadas de la personalidad de tu sim.

Editor de Mapas: Tipeá "map_edit", luego espacio y "on" o "off" para activar o desactivar el editor de mapas.

Control Libre: Tipeá "autonomy X", donde X es un número entre 1 y 100 que determina la libertad que tendrán tus sims.

Crecimiento de Pasto: Tipeá "grow_grass X", donde X es el promedio de crecimiento de pasto entre 1 y 150.

Información de Mosaico: Tipeá "tile_info", luego espacio y "on" u "off". Cuando esta opción está activada, muestra detalles de cualquier mosaico que seleccione.

FIN

Cartas Gamemaníacas

Hola, de nuevo gente de Action Games, una vez más acá me mando algo que descubrí en este juego de aventuras al estilo Conan (el bárbaro, el destructor).

Golden Axe III

Luchar contra:

Golden Axe (versión Humana maligna) - Final con todos tus amigos, salvados del espíritu maligno.

1 - Seguí todo este camino (route) para llegar a la segunda final y no perder continue alguno. Salvo cuando pelees contra Lord Avil (death Addar).

2 - También está la final donde no aparecen tus amigos (no rescatados del espíritu maligno), sólo no pierdas continues, ni uno y seguí el camino de final rápida (dado en la carta anterior).

Segunda final Golden Axe III

Stage 1: elegí la mano r (abajo, adelante)

Stage 2 (thunder hamlet) - Elegí la mano g (abajo) al terminar a tus adversarios, peleás contra Man of Cave, para "desposeerlo".

Stage 3: Cave of crystal - No hay select

Stage 4: Bloody Street - elegí la mano e (abajo). Peleás contra Thyris flare para desposeerla.

Stage 5: A voyage to castle - elegí la mano e (abajo) puerta 2. La pelea es contra Hawnkman.

Stage 6: Sursed City - Peleás contra Ax-blatter, para desposeerlo.

Stage 7: The Tatk of Fat - Peleás contra

Hawnk man (rey poseído) - tratá de no perder con él

Death Adder - si perdés un continue, no importa; al ganarle salvás a la princesa

Al llegar a este nivel, sin perder un continue y ganándole a Death Adder, peleás contra Golden Axe (versión maligna).

Al destruir la versión maligna que tomó la personificación, ya podés ver su final.

Mega Turrican - *Mega*

Para ingresar estos códigos, poné pausa ni bien aparece la pantalla donde jugás (nivel)

Energía ilimitada: AAABBBAAA

Pasar de nivel: → ← ↓ → + B

Trampa boba: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ←

Luego apretá A y B (mueve tu personaje en dirección opuesta a la seleccionada en el ordenador)

Ir al nivel anterior: → ← ↓ → y A

Pitfall, The Mayan Adventure

Historia: Mientras buscan un tesoro —en la jungla mayas, en el legendario templo de Vaxactun— Pitfall Harry y su hijo Harry Junior encuentran lo encuentran (estatua de oro). Pero algo malévolo captura a Pitfall Harry y el hijo hará lo imposible para recuperar al padre de ese siniestro monstruo. Aunque explore los más peligrosos lugares de la jungla maya.

Los gráficos, sonido, jugabilidad son excelentes. Dejalo quieto un segundo o más y vas a ver cosas muy copadas. El que tenga este juego no se arrepentirá de tenerlo y jugarlo.

En Sega hay algunas ventajas.

1 - tiene 13 niveles (3 nuevos)

2 - escenas de video

Mega (trucos) - 99 armas en Start y options: apretá AB ↑ CACA

Nueve vidas: → A ↓ B → A B ↑ ↓ en start y options

Versión Atari 2600: ↓ (26 veces) A (26 veces) ↓ en Start/options.

Hay otra manera de jugar, ver V-AT2600

Directo para la tumba: B A ↓ C → A B. Te vas a volver loco pero tratá de no ser aplanado.

Pitfall: The mayan adventure - en Start/options apretá B → A ↓ → ↑ B ← A ↑ → A ↑ Acá tenés el orden de las map route.

1 - CEIBA JUNGLE
2 - XIBALBA FALLS
3 - TAZAMUL MINES
4 - LOST CITY OF COPAN
5 - COPAN TEMPLE
6 - LAKAMUL RAIN FOREST
7 - YAXCHILAN LAGOON
8 - RUNAWAY MINLCAR
9 - TIKAL RUINS
10 - TEMPLE OF TIKAL

The end: WARRIOR SPIRIT

V-AT 2600 (versión atari 2600) - cómo jugar de otra forma

En la etapa Lost City of Lopan y en el principio saltá y verás los escorpiones versión 2600, andá a las lenguas y quedate parado en el escalón largo, saltá a la izquierda (tomando distancia para llegar hacia el escorpión). Entrá a la puerta, seguí de largo a la izquierda, saltá y serás catapultado a un pasadizo, seguí a la derecha y dejate caer en el vortex (remolino) y ¡a recordar viejos tiempos otra vez!

Snes - **Pitfall The mayan adventure**

9 continues

Perdé el primer nivel - cuando aparezca la pantalla continue, apretá B 3 veces, tenés 9 continues infinitos.

Pitfall the mayan adventure

selección de nivel - en start, options apretá: X, select, A, select Y A X select (apretá L o R para elegir el nivel).

Pitfall Atari 2600 - en start options - apretá select, AAAAAA select y start

Manera de jugar en la versión de Atari 2600 (*SNES*) - En la primera parte del templo de Copan soto tenés que saltar y seguir por la izquierda, hasta el final. Cuando veas los escorpiones Atari 2600, pasá por la puerta y seguí tu camino hacia la izquierda. Saltá la pared, bajá y vas a ver un remolino (vortex), entrá allí y te transportará a la aventura original del padre de Pitfall Harry Jr.

Robocop vs The Terminator (para cada código poné pausa)

Más violento y muerte súper copada: CBABBABBCBBCCBBCB-CACCAAABBBACA.

Selección de armas: BACCCAB-BACCCAB

Para elegir: mantené ↓+A+B+C

Super Robocop: ABCCBACBAC-BAAACACBCACACABCB

Cartas Gamemaníacas

Inmortalidad y rapidez asegurada: al empezar el nivel 1 estate en el comienzo de la pantalla (en la columna) y al poner el código súper Robocop, apretá ↑ + C.
54 vidas: este truco sólo sirve una vez, en el nivel 1 apretá CCAABBCCAABB, si repetís la secuencia en otro nivel volvés al nivel 1.
Fases secretas
Street of Detroit
Fase 2: You vs found the secret ACP office - para llegar a este nivel secreto, seguí hasta llegar a lo alto de la fase y al llegar a la cuerda larga, seguí hasta estar detrás del edificio, andá a la izquierda del edificio, saltá y estarás arriba de algo invisible; apretá ↑ + C e irás a esta pantalla secreta
The toxic farm
Fase 4: donde está el tanque que dice toxic (grande), saltá hacia él y al estar adentro apretá ↑ + C, ya estás en el nivel secreto
OCP Office
Fase 5: en el comienzo de la pantalla, saltá la pared de la izquierda, seguí a la izquierda y verás una puerta. Entrá y seguí a la izquierda, ahora vas a ver otra pared. Saltale encima y apretá ↑ + C
Underground complex
Fase 7: bajá por la primera flecha, luego bajá por la escalera, seguí adelante, subí la escalera y andá a la izquierda (no sigas la flecha), bajá la escalera, seguí a la izquierda y luego seguí y andá a la flecha, bajá la escalera, andá a la izquierda, saltá para entrar a la pared, subí la escalera y entrá a la puerta (remote base)

Robocop vs the Terminator (**Snes**)
Password
Futuro: TPST
Robot asesino: BSHK
Nave espacial: HKFL
Perímetro externo skynet: SKTR
Perímetro interno skynet: SKMD
Almacén: DRFT
Perímetro externo Deskynet: SKNN
Calle de la muerte: MWFX
CPU central de Skynet - autodestrucción - RNTM

Batman, Batman II return of the Joker, Batman returns (**Family - Nes**)
Los juegos de Batman para Family o Nintendo son muy buenos, tienen gráficos bastante alucinantes y sonidos muy buenos. No debe pedirse más, por ser de 8 bit.
Batman (**Family - Nes**) - La estrategia es que cuando un enemigo se esté acercando, lo mates y tomes la energía o el arma que da. Para recolectar vidas, andate de nuevo al lugar donde se vino su enemigo y retrocedé para que vuelva (hacelo tantas veces como vidas necesites).
Selección de nivel: apretá la secuencia en la pantalla de presentación (funciona con el cartucho de origen japonés)
2-1: ABBAA
3-1: ABBAAA
4-1: ABBAAAA
5-1: ABBAAAAA

Batman II (The return of the joker) Sunsoft
Manteniendo el botón de disparo, el poder del arma demostrará energía que sobresale. Soltá el botón y lanzará su súper poder.
Recargar energía: apretá ↑ + Start cuando estás jugando.
Passwords - Niveles
1-1: LPRZ
1-2: MDRR
2-1: NMLL
2-2: NWKL
3-1: LGZQ
3-2: GPTW
4-1: GNXF
4-2: WBZT
5-1: QGVN
5-2: KHCN
6-1: FFHG
6-2: CKQG
Final 7-1: GPZT

Batman returns - Konami
Elegir nivel: poné el password Y estrella 3121319111, cuando aparece el nombre de la pantalla 1-1 con el joystick 2 apretá → o ←
Poderes de Batman: voladora A + B
Capa: AYB (saca energía)
Deslizada: A+↓
Acá va también en la guía estratégica elemental master (**Mega**)
Este es un RPG bastante bueno, lo mejor de todo es la música y los jefes de final y las imágenes de finalización.
Configuración mode: en la pantalla del título (elemental master) apretá ↓ + Start + A. No es gran cosa (truco dado por Action Games) sólo podés activar el nivel de juego en modo:
Hard; difícil manía: olvidate - trai-

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de julio del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

ning: entrenar normal: común o sound test: sonidos, music test: músicas, control pad: controles.
La histria es secilla. El maestro de los elementos está a punto de destruir a un señor maligno y resulta que este es familir de él pero está poseído. Para enfrentarlo tendrá que pasar por un general mutante y una mujer perversa.
La aventura es muy jodida, pero mi recomendación es que uses:
A: atrás, en ocasiones necesarias, cuando vienen enemigos por atrás, e inmediatamente apretés B: frente, para aniquilar a los de adelante.
Items
Espejo: aumenta el potencial de tu manía y te da más agilidad
Burbuja lila: te da un campo de fuerza, evita que te golpeen o, si no perdés, esta arma valiosa, al ponerse amarilla, si te tocan lo perdés.
Mora; te recarga energía.
Copa: te da barra de energía.
Nivel 1: cuidate de las aberturas que tiene el suelo porque tienen fuego y no te duermas, porque si te quedás atascado te quita energía (para todos los niveles).
Boss: su punto débil es el medio, disparale en medio del pecho y esquivá sus poderes, seguí hasta destruirlo.
Al terminar el primer nivel rescatás el hada y obtenés una nueva magia. Esta magia puede usarse en forma súper con sólo mantener el botón A o B (depende en qué posición estés) y hasta que se llene la barra de energía al máximo y soltá el botón para arrojar la súper magia.
Nivel 2: es fácil. Usá la nueva magia acá. Esta magia es Meteoro triple - jugá con ésta hasta terminar las 4 secret stage.
Boss: este dragón de dos cabezas tira rocas eléctricas, primero de una boca y luego de otra. Cuando tire de una, andate del lado que tiró y empezá a disparar y usá tu súper magia (y movete de un lado al otro siguiendo lo anterior) y para rematar usá la súper magia. Te da la magiaLáser triple
Nivel 3: tenés que usar B (adelante) para los enemigos de adelante y A (atrás), para los enemigos de atrás. cuidado con las púas y los monstruos que arrojan aros, hongos malignos, monstruos azules. Los últimos rematalos con súper magias.
Boss: este puerco espín dispara púas, esquivalas y atacalo de atrás-adelante, dando simpre al medio y rematalo con súper magias, siempre con meteoro triple. Al terminar ganás Bola de fuego (cuidado porque, en ocasiones, te encierra).
Nivel 4: terminá con la magia triple Meteoro y al pelear contra el Boss VSA (bola de fuego).
Boss: cuando se esté levantando lanza la súper magia de la bola de fuego y contraataca con la bola de fuego común, seguí esto hasta destruirlo. Al destruirlo ganás energía de fuerza, usala en el próximo nivel (cuidado con sus magias, vos las podés destruir).
Nivel 5: en este nivel, tené cuidado con los hombres bomba y las bombas lanza cohetes, destruilas acercándote a ellas, usá energía de fuerza, barré con todo con este poder (SN super, no es muy poderosa, usala en ocasiones), con las cadenas giratorias, cuando giren y te dejen espacio andá rápido para seguir.
Boss: el general mutante se convierte en un dragón; para destruirlo, ni bien lance su disparo curvo en fila, lanzá tu súper magia, la mejor es la bola de fuego y ni bien lance sus dos ataques triples y te deje un costado, metete allí hasta que esté por disparar su ataque curvo, lanzá tu súper magia; repetí esto hasta destruirlo. Ahora ganaste rayo doble (en su versión súper).
Nivel 6: usá la energía de la fuerza en todo el nivel y en ocasiones donde están las flechas lanzá tu súper magia (o la bola de fuego).
Boss: mujer perversa, usá la súper de rayo doble y esquivá sus poderes (las estrellas pueden ser destruidas por tu magia común) la mujer se convierte en una araña gigante.
Nivel 7: en esta pantalla se vienen todos tus enemigos de vuelta revividos. Acá tenés cómo rematarlos. Usá las magias: energía de fuerza - bola de fuego.
Boss 1: los mismos métodos, usá la súper de rayo doble.
Boss 2: el mismo método para ganarle (nivel 2)
Boss 3: usá la súper rayo doble (3 veces)
Boss 4: el mismo método usa la súper de rayo doble. En ocasiones, la común de meteoro triple.
Boss 5: de la misma forma como le ganaste (ver nivel 5)
Boss 6: que no te saque el campo y ganale de la misma forma.
Las gárgolas son débiles contra las bolas de fuego. Destruilas con el poder común.
Boss, ¡por fin!, esta es la escoria que te jodió bastante. Seguí lo siguiente.
1 - Cuando te esté lanzando bolas verdes, lanzale tu súper (rayo doble) y esquivá en un costado su súper y sus bolas de fuego verdes. Seguí esto hasta destruirlo.
2 - Ahora se desprendió del cuerpo y es un monstruo, empezá con tu súper (rayo doble) ni bien sea visible y escapá y destruilo con tu rayo común y cuando se detenga usá tu super rayo doble. Seguilo hasta terminar.
3 - Su cabeza te ataca, esquivá sus poderes y tirale tu súper rayo doble hasta destruirlo. Seguí todo esto, al explotar, ya podés ver el final del juego.

Mortal Kombat Mythologies - Sub Zero - *Nintendo 64*

Invencibilidad: este truco sirve para que tus oponentes al golpearte no te maten, no sirve para las trampas o algo que nadie te pueda salvar: poné el password TDFCLT
Bueno, ya terminé de mandar lo que tengo. Un abrazo y sigan avanzando pero, en lo posible, no pongan tantas publicidades (ocupan

Cartas Gamemaníacas

mucho). Gracias y end. Game over man. ¿Cuando van a sacar la guía (dreamcast) Mortal Kombat Gold?

Anónimo

ATENCION GAMEMANICOS: les pedimos que pongan su nombre y dirección cuando nos envían las cartas, ya que si salen favorecidos con algún premio, al no tener los datos, no podemos entregarlo.

Hola, amigos de Action:
Soy Gustavo Errifai, tengo 15 años y vivo en Gálvez, provincia de Santa Fe.
Les comento que me compré el Final Fantasy XVIII, les cuento que están alucinantes las escenas y los gráficos que posee, también me compré el Gran Turismo II.
ahora les paso a dar trucos para ***Playstation***.

International Track and Field
(En el Track and Field 2000 también funcionan)
Bikinis en natación estilo libre: resaltá la opción 100m Free Style en la pantalla de selección de disciplinas y pulsá arriba, arriba, abajo, abajo, atrás, adelante, atrás, adelante, ● y X. En el 2000 si hacés este truco sobre cualquiera de los otros eventos aparecerá el jugador de Konami (oculto).
Ovni: en Javalina llená toda la barra de energía y lanzalo en 60°. Ya sé que es medio difícil pero con práctica lo sacarás, un OVNI deberá aparecer en el cielo y caerá sobre el campo de lanzamiento con la javalina clavada.
Topo: en salto triple o salto en largo, si caés en puntaje que sea como éstos: 1.11, 2.22, 3.33, 4.44, 5.55, 6.66, 7.77, y así hasta lo que saltés un topo saldrá de la tierra.

Fórmula 1 - '98
Pistas ocultas - introducí Cheesy Poofs como nombre de pilotos.
Pista coliseo romano: introducí go Cows como nombre de piloto.

Metal Gear Solid
Equipo de camuflaje: completá el juego en nivel de juego más fácil tras someterte a tortura pulsando Select. Otacón dará a tu personaje la ropa de camuflaje tras salvarte. Dejá que acaben los créditos y luego guardá el juego. Cargá el juego para empezar con la ropa de camuflaje.
Bandana: completá el juego sin someterte a tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Cuando la lleves, la bandana dará municiones infinitas en todas las armas.

Adidas Power Soccer
Equipos #1 vendedor: en el menú de opciones presioná L2, R2, cuadrado, X.
Comentarista femenino: en el modo arcade, seleccioná la opción comentarista y presioná ● y ■.

Theme Hospital (passwords)
Nivel 2: ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, X
Nivel 3: ●, ●, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲.
Nivel 4: ■, ▲, ●, ■, ●, ●, ▲, ●.
Nivel 8: X, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, X.

NHL 98
Introducí los siguientes códigos en la pantalla de passwords.
Pequeños jugadores: NHLKIDS
Grandes jugadores: BIGBIG
Grandes cabezas: PLAYTIME
Powerplay premiado el equipo que obtuvo el último gol: GIPTAE
Súper jugadores: JOHN RIXONE
Equipo extra EA Blades: EAEAO

NHL 99
Ingresá todos los trucos en la pantalla de passwords
Pequeños jugadores: NHLDIDS
Grandes jugadores: BIGBIG
Juego rápido: SPEED
Súper jugadores: MARK JOHNSTON
Juego muy rápido: SPEEDY
Grandes cabezas: BRAINY
Gol para el equipo de casa: HOMEGOAL

Ridge Racer Type 4
Activar Pac-coche secreto: para tener acceso al coche PCA MAN oculto, activá los 320 coches. El PAC-coche aparecerá en tu garaje, junto con una melodía extra, llamá ¡Eat 'em up!

Beast wars
Omitir nivel durante el juego: poné pausa, luego sostené L2 y presioná arriba, abajo, izquierda, derecha, ▲, X, X, ▲, derecha, izquierda, abajo, arriba. Reanudá el juego con el L2 sostenido.
Aumentar potencias de armas: poné pausa, sostené L2 y presioná arriba, abajo, izquierda, derecha, ▲, X y ■. Reanudá el juego con el L2 sostenido.

Motor toon Grand Prix 2
Opciones avanzadas: presioná L1 + L2 + R + R2 cuando selecciones Item en el menú de opciones.
Pilotos fantasmas: presioná R1 al seleccionar una opción de tarjeta de memoria y seleccioná la opción Load Ghost. Podrás mirar y pilotear contra los mejores tiempos de Sony.
Modo Perfect run: pulsá R1 al seleccionar la opción Replay Video.
Aceleración instantánea: pulsá reverse mientras presionás X.

Dead Ball Zone
Todos los estadios y equipos: resaltá la opción Italian en la pantalla de selección de lenguaje, luego presioná L2+R1+arriba+■ durante unos 10 segundos.

Final Fantasy XII
Materia Bahamut Zero: en el cohete de CID, entrá la combinación ●, ■, X, X. Ahora ve Budenhagen en el Cosmo Canyon y examiná la Materia Azul. La Materia Bahamut Zero es tuya.

Fifa: Road to the world cup
Atributos de jugadores ilimitados: resalta algunos de los atributos en la pantalla de edición de jugador, luego presioná L1, L2, X, cuadrado, X. Cualquier atributo puede subir a 99.

Batman y Robin
Invencibilidad: en la pantalla de trucos, presioná L1, R2, R1, L2, select, X, círculo.

NBA in the zone 2

Cartas Gamemaníacas

Equipo all-star: resaltá Start en la pantalla de título y presioná L1+R2 + Select + Start hasta que la pantalla se desvanece, el equipo all start puede seleccionarse en el modo de exhibición.
Jugadores extras:
Magui Johnson: crear un nuevo jugador y seleccionar el modelo Nº 25.
Larry Bird: lo mismo que el anterior pero con el Nº 29.
Michael Jordan: M. Guard en los Bulls.
Shaquile O'Neal: S. Center en los Lakers.
Charles Barkley: C. forward en los Rockets.

World League Soccer '98

Nombre de jugadores reales: seleccioná la Engrish league, seleccioná un equipo, luego entrá en la pantalla de edición de jugador. Resaltá David Seaman del Arsenal y cambiá su nombre por TEAMTWO. Aparecerá una opción default 2. Activá esta opción para obtener los nombres reales de los jugadores.
Bueno, me despido de todos los chicos y de la Banda en especial. Aguante Dragon Ball Z, Aerosmith y Action Games.
Bueno, ahora sí me despido, ¡chauuu! y suerte en todo.

Gustavo Errifai
Gálvez - Santa Fe

Banda de Action Games:
¿Cómo andan, fieras?, ¿todo bien? Soy Juan Pablo T. F. y otra vez nos encontramos.
Les comento que ya falta poco para comprarme la fabulosa Dreamcast de Sega.
Les sigo diciendo a todos los lectores de la revista que vendo juegos de Play a 4 pesos.
También vendo revistas: Hobby consolas, Super juegos, Game Pro en español y OK Consolas. Cada una a 3,50 y no están arrugadas, ni manchadas, todo en perfecto estado.
Con respecto a los juegos, si me compran en cantidad, les hago un descuento especial (si quieren con todos los trucos de cada juego).
Bueno, ahora les doy un especial de trucos de PC y PSX.

PC

Prince of Persia 3D

Para empezar el juego en un nivel específico, hacé un acceso directo del ejecutable POP3D.EXE e introducí uno de los siguientes parámetros al final de la línea, en propiedades:
l"geometry\rooms|palace2"
l"geometry\rooms|palace4"
l"geometry\rooms\dirig1a"
l"geometry\rooms\dirig2a"
l"geometry\rooms\cliffs"
l"geometry\rooms\finale"

Grand Theft Auto 2

Poné como nombre GOURANGA. Luego y sin salir de ese menú, borrá gouranga y usá uno de estos códigos: buckfast: insanidad al 50% en la gente.
gore fest: juego más sangriento
godofgta: todas las armas y munición al máximo
lasefeds: sin policía
rsjabber: invulnerable (excepto cuando estamos en un coche y explota)

re-Volt

Estos trucos se ingresan en la rueda de nombres. Una vez activada podemos volver a editar el nombre:
carnival: todos los coches
sedist: elegir las armas en el juego con la tecla shift derecha
tracker: sin policía
rsjabber: todas las pistas
urco: podemos elegir un OVNI
Los trucos que faltan se los daré en otra ocasión.
Changeling; cambiar el coche en el medio de una carrera.

Delta Force 2

Mientras jugás, apretá la ~~para abrir la consola y escribí alguno de estos códigos:
thetrooper: modo dios
diewith your bootson: munición infinita
stillite: modo invisible
revelation: 8 cargas de artillería

Demolition Racer

Escriban estos trucos como nombre de jugador para activar su función:
BIG CHEAT: todas las pistas y coches
LEAGUE CHEAT: todos los coches en la liga demolición.

Trick Style

Escriban estos códigos durante el juego.
citybeacons: ganar todo
tearound: ganar siempre
iwish: tiempo infinito
trovolta: movimientos especiales
inflatedego: cabezas grandes

Tarzán

Escribí uno de estos códigos durante el juego
stanimals: matar todos los animales
stjane: cambiar a Jane
stlevel: saltar al próximo nivel
ststage: seleccionar nivel
sttarzan: cambiar a Tarzán

Nocturne:

Para hacer estos trucos, presionen F10 y escriban
godgames: modo dios
winblows: todas las armas y municiones
garemode: modo más sangriento
bighead: cabezas grandes
healme: recuperar energía
silver: 500 balas de plata
agua: 500 balas agua vampire
mercury: 500 balas de mercurio
Nota; estos trucos pueden no funcionar luego de aplicar un patch.

Revenant

Durante el juego presioná enter y luego escribí alguno de estos códigos:
alreadydead: energía completa
abracadabra: maná y hechizos
alchemy; 999,999 de oro
nahkranoth: matar de un solo golpe
dummies: desactivá la inteligencia artificial de los monstruos
potionsnlotions: pociones extra
noamnesia: incrementa vida, maná y estamina
gimmesamegrub: cinco unidades de cada comida

Shadow man
En el directorio en que tengas instalado el juego en el path data\scripts\menus\english encontrarás tres archivos: E3.MSC, DEBUG.MSC y RELEASE.MSC. Renombrá RELEASE.MSC como RELEASE.MEN, luego copiá DEBUG.MSC a RELEASE.MSC en el mismo directorio. Ahora empezá el juego y verás lo que sucede.
Indiana Jones y la Máquina infernal
Durante el juego, aprienten F10 para entrar a la consola y escriban los siguientes códigos seguidos de enter para activarlos.
taklit-marian on/off: activa o desactiva modo dios
urgen-elsa: todas las armas
azerim-sophia: energía completa
makemeapirate: convierte a Indy en Gaybrush del Monkey Island
Harley Davidson: Race Across América
Para hacer estos trucos, usen los códigos como nombre de jugador. Pueden poner todos los códigos de una sola vez, dejando un espacio entre cada uno.
Nota: estos trucos no funcionan en modo práctica.
HEDGEHOGO: activa los cheats
NOGAS: gasolina ilimitada
CLASSIC: moto KHK de 1956
Slave Zero
Durante el juego presionen la tecla derecha "+" y escriban:
\goodies: mejora las armas
\iwin: ganar la misión en curso
\bigass: sale del juego
Nerf Arena Blast
Durante el juego presionar ~ para entrar a la consola y escriban alguno de los códigos de seguridad de enter:
god: modo dios
allammo: todas las armas y municiones
fly: volar
ghost: atravesar paredes
walk: desactivar fly y ghost
Tomb Raider: the last revelation
Pasar de nivel
Pongan a Lara para que mire exactamente al norte de acuerdo a su compás, entren a la pantalla de inventario, marquen la opción Load Game y presionen todo junto: HELP
Todas las armas:
Pongan a Lara para que mire exactamente al norte de acuerdo a su compás, entren a la pantalla de inventario, marquen la opción Small Medipack y presionen todo junto: GUNS
Todos los objetos:
Es todo lo mismo, pero esta vez marquen la opción Large Medipack y presionen todo junto: WEAPONS.
Swat 3: close quarters battle
Durante el juego presionen shift + ~ para ir a la consola y usen alguno de estos códigos:
swatlord: modo dios para el equipo
biggerpockets: munición infinita
doubleshot: fuego rápido
nc17: más sangre
casual: oficiales con pantalones cortos y remera
iamleet: gana la misión en curso
half life: opposing force
Carguen el juego con la siguiente línea de comandos: "hL.exe-dev-console-game gearbox". Luego, durante el juego presionen ~ para entrar a la consola y escriban alguno de estos códigos seguidos de enter:
/god: modo dios
/impulse 101: todas las armas y municiones
/noclip: atravesar paredes
/give weapon (arma): nos da el arma que pidamos
/give (objeto): obtener objeto
Quake 3: Arena
Estos cheats sólo se pueden activar usando primero este comando para cargar el mapa deseado
/spdevmap MAPA
Los mapas son
q3dmX donde X es un Nº del 1 al 19
q3dtourney X donde X es un Nº del 1 al 6
/god: modo dios on/off
/noclip: atravesar paredes
/give all: todas las armas y munición
Carnívoros 2
Modo debug
Durante el juego escriban debug up para entrar al modo de test o debug. Si lo hiciste bien verás unas coordenadas en la pantalla y los dinosaurios los ignorarán a menos que les disparen. En este modo pueden usar estos códigos:
Ctrl: correr más rápido
Ctrl + N: súper saltos
Shift + S: cámara lenta
Shift + T: cuadro por segundo
Tab: mapa completo
Gulf War: Operation Desert Hammer
Durante el juego presionen enter y escriban alguno de estos trucos:
done: pasar de nivel
regen me: energía completa
power me: energía completa, armas y ataques
call strike: ataque remoto
hud: cambiar el HUD
Thief: the dark proyect gold
Para tener acceso a la misión de bloopers, editen con el worpad o cualquier editor de Windows al archivo "user.cfg" que se encuentra en la carpeta donde hayan instalado el juego y agréguenle las siguientes líneas:
Play
Starting - missions 16
Unreal tournament
Durante el juego, presionen ~ e ingresen iamtheone para activar el modo trucos. Luego usen algunos de estos códigos:
god: modo dios
loaded: todas las armas y municiones
allammo: munición completa
ghost: atravesar paredes
killpawns: matar a todos los oponentes
behindview 1: vista de tercera persona
Sinistar Unleashed
Durante el juego, presionen ~ para

abrir la consola y usen alguno de estos trucos:
cheatnodmg: modo dios
cheatfree crystal: más cristales
level (0 - 23)

Urban chaos

Durante el juego presionen F9 y escriban BANGUNSNO + Games para actiar el debug mode. Usen estas teclas para activar trucos:
F12: todas las armas y energía infinita
G: avanzamos de a saltos
E: hace aparecer vehículos

Ahora trucos de **Playstation**

Test driver off-road 3

Estos trucos se ingresan como nombre de jugador
ZAKARY X: activa todos los trucos
SAD CLOWN: todas las divisiones
LEAD to ROME: todas las pistas
MAD MOOKUP: todos los upgrades

Para ganar coches y pistas extra, tendrán que ganar con medalla de oro todas las divisiones mundiales (world tour)

Boom Bots

Para hacer estos trucos, vayan a la pantalla de selección de Boombots y hagan:
Habilitar todos los personajes y niveles: ■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ■ ■ ■ select, select, select.
Modo cheat: ■ ● ● ■ ● ● ■ ● ● ■ ● ● select, select, select.
Estos trucos se hacen con el juego en pausa:
Matar al oponente de la CPU de un solo golpe: ● + ■ + ▲
La CPU tiene 100 menos de energía: ● + ■

Marvel vs Capcom

Para obtener la opción EX, en la pantalla de opciones mantengan apretado Start y sin soltarlo vuelvan al menú principal, luego presionen select y ya está.
Para jugar con Red Venom, terminen el juego con Venon y cuando empiecen a jugar otra vez pónganse sobre Chunli y hagan ↑.
Para jugar con Orange Hulk terminen el juego con Hulk y pónganse a jugar de nuevo, sitúense sobre Ryu y hagan ↑.
Para jugar Gold Wer Machine, terminen el juego con W Machine, jueguen otra vez y sitúense sobre Zangieff y hagan ↑.
Para jugar con Shadow Lady, terminen el juego con Chunli, jueguen otra vez y sitúense sobre Gambito y hagan ↓.
Para jugar con Marrigan Violeta, terminen el juego con Marrigan, jueguen otra vez y sitúense sobre War Machine y hagan ↓.
Para jugar con Roll terminen el juego con Megaman, jueguen otra vez y sitúense sobre Megaman y hagan →.
Para jugar con el jefe Onslaught, terminen el juego con cualquier personaje, jueguen otra vez y ubíquense sobre Wolverine haciendo ↓.

Demolition Racer

Para activar el modo cheat, en el menú principal hacé X X ■ ■ ▲ ▲ ● ●

South Park

Seleccionen enter cheat del menú principal y pongan alguno de estos códigos:
ZBOBBYBIRD: activa todos los trucos
MSLAPUPMEAL: habilitar starvin Marvin
SRAFT: habilitar terrance
PPHAERT: habilitar Philip
YLOVEMACHINE: habilitar chef
HKICKME: habilitar Ike
TMAJESTIC: habilitar alian

Sipyro 2: Ripto's Rage

Para obtener la demo de crash feam racing, en la pantalla principal mantené apretado L1 + R2 y presioná ■

Tomorrow never dies

Para habilitar todas las misiones, en el menú principal hacé: select, select, ● ● L1 L1 ● L1 L1
Para hacer éstos, durante el juego hagan una pausa:
energía infinita: select, select, ● ● ▲ select
de todo un poco: select, select, ● ● L1 L1 R1 R1
modo invisible: select, select, ● ● ▲ ▲ ▲ ▲
completar la misión en curso: select, select, ● ● select ●
ver a través de pared y traspasarla: select, select, ● ● select select ● ●

Test drive 6

Todos estos trucos se activan poniéndolos como nombre del jugador.
RFGTR: pasar el bomber mode
OPIOP: todos los desafíos
DFGY: todos los coches
ERDRTH: todas las pistas
CVCVBM: todas las pistas rápidas
QTFHYF: pistas cortas
AKJGQ: nos da $6.000.000
FFOEMIT: desactivar check points

Misión imposible

Final - Base Lundkwist
Encontrar explosivos plásticos: andá al canal y cruzá del otro lado por las cajas que están contra el túnel. Una vez del otro lado, andá al punto verde del escáner, para encontrarte con tu amigo.
Cortar alimentación cámara: apenas comiences la misión, avanzá a la derecha y colocá el explosivo plástico en la caja de fusibles. Cambiá a la vista del francotirador y disparale a la carga.
Tomar identidad del contable: andá a la oficina que tiene una cámara arriba a la puerta, noqueá al contador y tomá su identidad. Agarrá la tarjeta del escritorio.
Sabotear central eléctrica: colocá la bomba en la central enrejada que está al lado de donde pusiste la bomba de plástico.
Conseguir maletín del búnker: entrá al búnker y usá la tarjeta para abrir la puerta de seguridad en donde se encuentra el maletín.
Sabotear maletín: llevale el maletín a Clutter que te espera en el mismo lugar adonde se habían encontrado antes.
Llevar maletín al trato: andá a la

Cartas Gamemaníacas

fábrica que se encuentra en diagonal hacia la derecha del helipuerto.
Huir con el bote: cambiá la vista de francotirador y eliminá todos los guardias que custodian el bote. Subite en él.

Final Fantasy VIII

Como derrotar a Ultimecia

La primera forma de Ultimecia no es muy complicada y es vulnerable a los hechizos Dani y Ultima, así que usen a Cerberus y atáquenla con esos hechizos en modo triple, luego de que la derroten por primera vez,
Ultimecia llamará a Griever, su más poderoso GF.
Griever tiene la habilidad de destruir los hechizos que tienen almacenados y poco a poco irán perdiendo las ventajas que obtuvieron gracias al Junction/magic, tan pronto como puedan usen a Cerberus y pónganle a sus tres personajes los hechizos Protect, Shell, Haste y Aura. Con el hechizo Aura podrán atacar usando los limit Break en todo momento y esa es una de las formas más efectivas de terminar con este bicho, también son bastante buenos los GF que no sean Diablos, Doomtiain o Brothers.
Griever tiene un ataque especial llamado shockwave pulsar, que puede quitarles hasta 8.500 pts de energía a cada uno. Cuando le ganen,Ultimecia se fusionará con él y en su nueva forma, ella tendrá un nuevo poder capaz de destruir a cualquier GF de un solo ataque, así que mejor usen la magia en modo triple (Ultima, Aura) o el comando darkside. Esta nueva forma no es muy peligrosa pero tengan cuidado, porque su ataque especial (Great attactor) duele demasiado.
La tercera forma de Ultimecia tiene dos secciones y cuando las hayan destruido, ella tomará su forma find; en esta forma ella usará con bastante frecuencia un poder llamado Hellis judgement, que bajará la energía de todo su grupo a tan sólo 1HP cuando eso pase rápidamente usen el comando recover y estén listos para usar el comando Revne por si alguien queda noqueado. Cuando le hayan quitado un poco más de la mitad de sus 250.000HP, Ultimecia usará su más poderoso helicóptero, así que cuando vean el mensaje que dice Draw Apocalypse, significa un daño de 9.000HP viene en camino.
A partir de ese momento, cuando vean el mensaje que dice Draw Apocalypse, significa que un daño de 9000HP viene en camino.
A partir de ese momento, ustedes podrán usar el comando draw para conseguir hechizo Apocalypse y usarlo contra ella, después de una muy prolongada y agotadora batalla,Ultimecia (al fin) morderá el polvo y ustedes podrán disfrutar de la secuencia final.

Street fighter Ex 2 Plus

Movimientos especiales

Ken
↓ ↘ → ↙ ↘ → + golpe
↓ ↘ → ↓ ↘ → + patada
↓ ↘ ← ↘ ← + patada
movimiento especial nivel 3: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada X3

Nanase
↓ ↘ → ↓ ↓ → + golpe
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + golpe
Nivel 3: GD, GD, → PD, GF

Hokuto
↓ ↘ → ↙ ↘ → + golpe
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
Nivel 3: ↙ ↓ → ↓ ↘ → + patada X3

V. Rosso
↓ ↘ → ↙ ↘ → + golpe
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + golpe
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
Nivel 3: ↙ ↓ → ↙ ↘ → + patada x 3

D. Dark
↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe
↓ ↘ → ↙ ↘ → + patada
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada

Ryu
↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
Nivel 3: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + patada x 3

Area
↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe
↓ ↘ → ↓ ↘ → + patada
Nivel 3: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +golpe x 3

Jack
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + golpe
Nivel 3: ↓ ↘ → ↓ ↘ → +patada x 3
← 2 seg → ← → + golpe
← 2 seg → ← → + patada

Darun Mister
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
360° + golpe
Nivel 3: → ↑ ← ↓ → + golpe x 3

Pullum
↓ ↘ → ↓ ↘ → + patada
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
↓ ↘ → ↓ ↘ → +golpe (en el aire)
Nivel 3: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +golpe x 3

Skullo
↓ ↘ → ↓ ↘ → +golpe (en el aire)
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + golpe
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
↓ ↘ → ↓ ↘ → + patada
GD, GD, → PD, GF
Nivel 3: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +patada x 3

Blanka
← 2 seg. → ← → + golpe
← 2 seg → ← → + patada
↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe
Nivel 3: ↓ ↘ → ↓ ↘ → +patada x 3

Chunli
↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe
↓ ↘ → ↓ ↘ → + patada
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada
Nivel 3: ↓ ↙ → ↓ ↘ → +golpe x 3

Vega (pajonés)
← 2 seg → ← → + patada
← 2 seg → ← → + golpe
Nivel 3: ← 2seg → ← → +golpe x 3

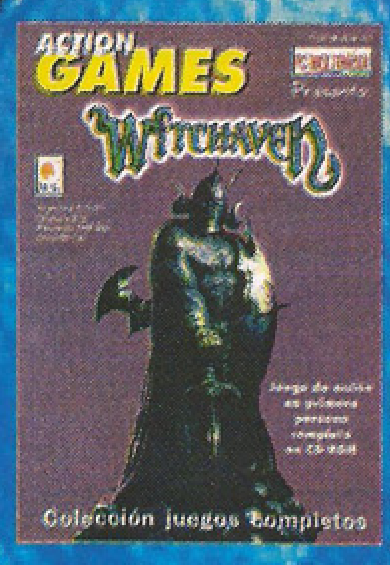
Continuará en la proxima edición.

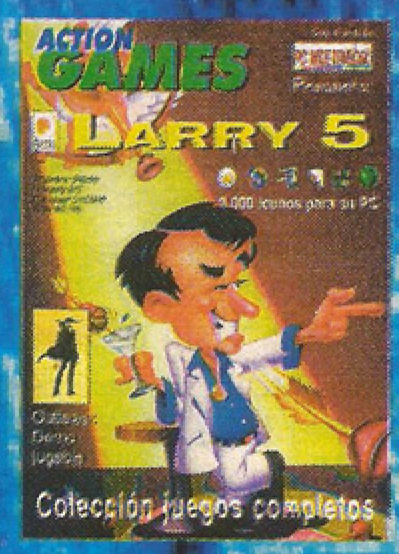
Juan Pablo Tirado Fernández
Lanús O. - Bs. As.

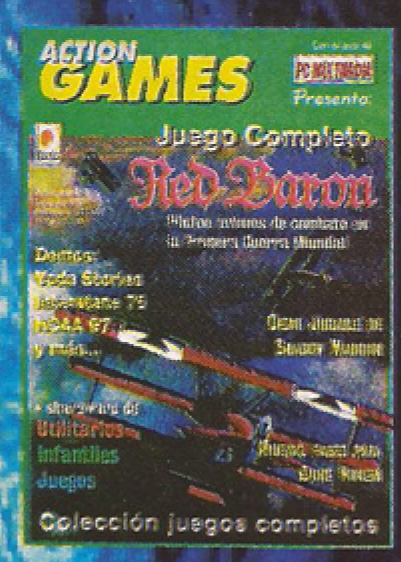
Chau queridos gamemaníacos, nos encontramos el mes que viene.

La Banda

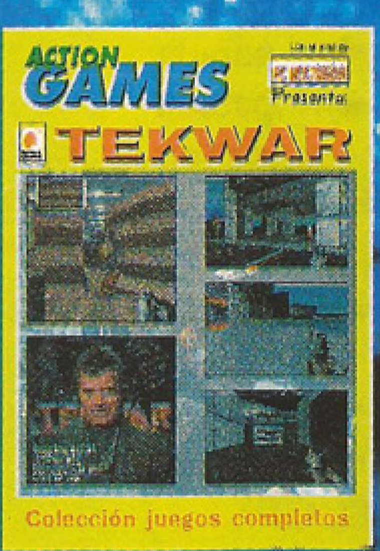
LIBROS CON JUEGOS COMPLETOS DE REGALO EN CD-ROM PARA PC POR SOLO $4,90.-...

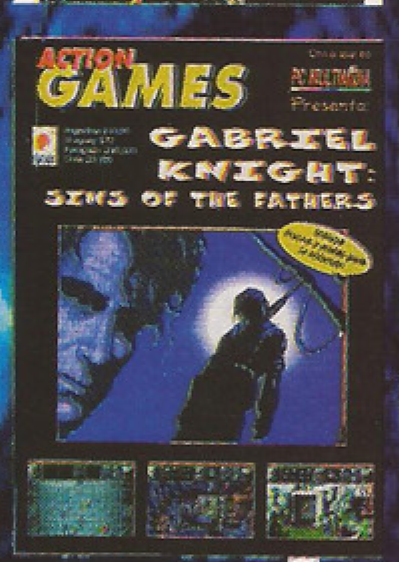








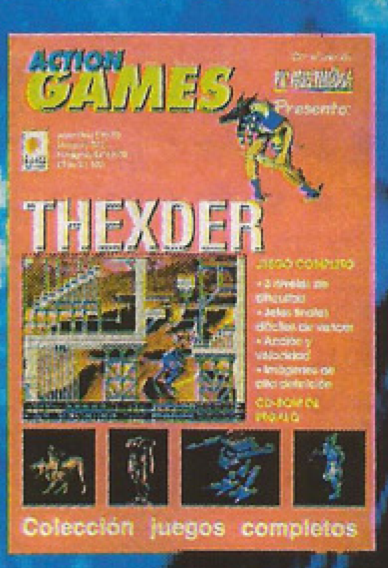


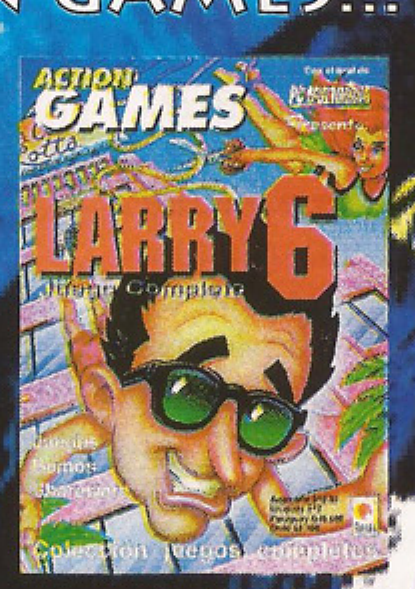


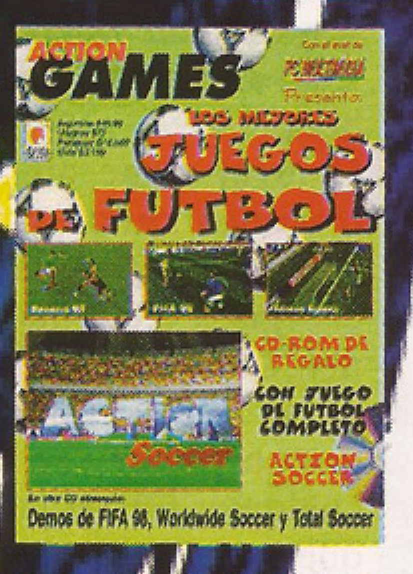
...ESTO, SOLO PUEDE SER OBRA DE ACTION GAMES...

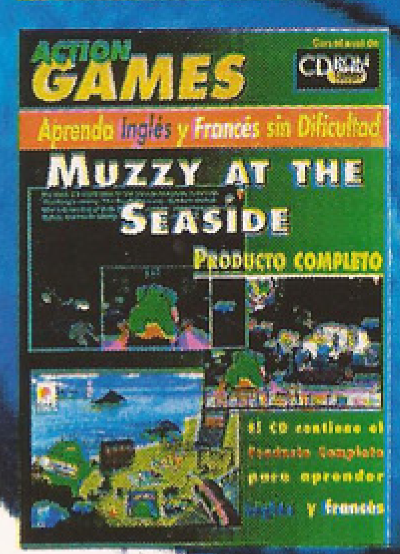


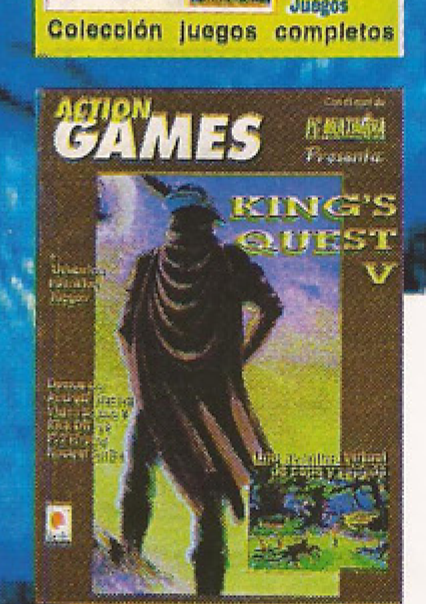
ACTION GAMES
Presenta:
The Little Rascals
Regalo: CD-ROM con juego completo
Colección juegos completos

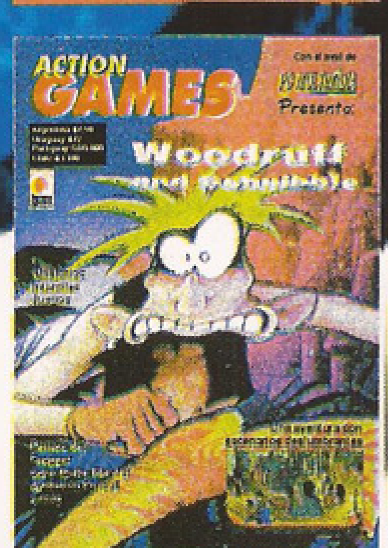


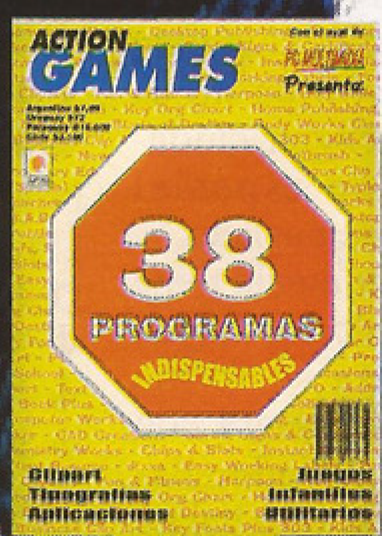


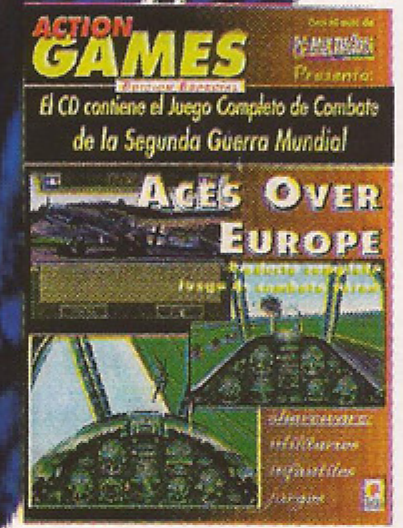














MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS
AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS E PARTE DE PAGO

E-mail: videojuegos@uol.com.ar

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012



GAME BOY OFERTA COLOR

Traé tu Playstation usada, o tu Sega y cartuchos o tu Nintendo 64 que te los cambiamos por una nueva Playstation con análogo

TENEMOS TODO LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN Y CD PARA 3-DO





JUEGOS GAME GEAR OFERTA

JOYSTICKS



ACCESORIOS

PLAYSTATION ¡¡OFERTA REGALO!!

REPARAMOS PLAYSTATION EN CUALQUIER ESTADO



RESERVA TU DREAMCAST

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR



COMPRA + VENTA + CANJE +

VOLANTE PLAYSTATION

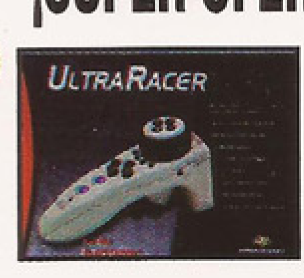
TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN





CON TU COMPRA LLEVATE UN REGALO SORPRESA (PEDILO)

SEGA SATURN ¡SUPER OFERTA!

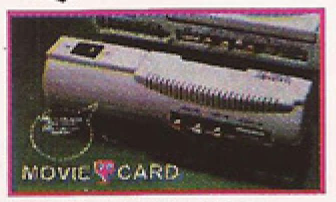




SEGA Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO



MOVIE-CARD SUPER OFERTA

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS PLAYSTATION - SATURNO, CONSULTA SIN CARGO

ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA D VIDEO-JUEGO (CAVI)

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
NO COMPRES SIN CONSULTAR
TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

E-mail: videojuegos@uol.com.ar